

Por sólo 450 ptas. 2'70€
La revista de PLAYSTATION Nº 1 en España
Número 22
Portugal 547 $ Cont.
Play manía
HOBBY PRESS
Reportaje
PS ONE: La pequeña maravilla de Sony
SONY
PS one
TODOS LOS JUEGOS Y PERIFÉRICOS PARA PLAYSTATION COMENTADOS Y PUNTUADOS
Guías y soluciones
• ALUNDRA 2
• SPIDERMAN
• TENCHU 2
¡Descuento seguro!
Ahórrate 500 ptas.
en cada juego que te compres para PlayStation
Excepto línea Platinum
Reportaje
DINO CRISIS 2: El regreso de los dinosaurios
REPORTAJE
¡¡Empieza la invasión!!
DIGIMON
8 424094 800032 00022
Y además: FIFA 2001, KOUDELKA, SPYRO 3, MEDAL OF HONOR 2, DINOSAURIO, CRASH BASH...

SUMARIO

Número 22

EDITORIAL

En las revistas de videojuegos en España estamos acostumbrados a trabajar, más que con datos contrastados, con rumores. Un distribuidor te dice esto, un vendedor especializado te cuenta lo otro, alguien te confirma una cosa, después viene otro y te lo desmiente... Al final uno tiene que ir sacando sus propias conclusiones, aunque la verdad es que resulta muy difícil saber si son acertadas o no.

Todo esto viene a cuento porque durante las últimas semanas hemos venido oyendo una serie de rumores que, sinceramente, de ser ciertos nos parecen bastante preocupantes. Nos referimos a que se dice, se cuenta, se comenta que Sony va a tener tan sólo 30.000 PS2 para su lanzamiento. Y lo que es peor aún, que esta cifra todavía será más reducida para PS One. ¿Será verdad? Porque de ser así, mucho nos tememos que más de uno y más de dos se van a quedar con varios palmos de narices cuando lleguen a las tiendas y vean que no hay existencias de ninguna consola de Sony (las reservas de PS2 van como un tiro, PS One posiblemente se agotará en unas semanas y la PlayStation "normal" está prácticamente agotada y ya no se van a fabricar más...)

¿Qué va a conseguir entonces Sony? ¿Dejar estas navidades a más personas frustradas que felices de estrenar una nueva consola? Porque está muy bien hablar de que si PS2 esto y que si PS One aquello pero... ¿de qué sirve si luego no hay apenas máquinas en las tiendas?

En fin, que si todos estos rumores se confirman, la verdad es que habría que decir que Sony ha planificado bastante mal estos dos lanzamientos.

Y si estáis pensando en compraros una de estas magníficas máquinas ya estáis corriendo a por ella, no vaya a ser que os encontréis con la sorpresa de que el vendedor de turno os responda: *-Bueno, no tenemos ni PS One, ni PS 2... pero tenemos esta otra consola que también es muy bonita...*

Avisados quedáis.

STAFF

DIRECTOR: Amalio Gómez.
DIRECTOR DE ARTE: Abel Vaquero.
REDACCIÓN: Sonia Herranz (Redactora Jefe)
Alberto Lloret (Jefe de Sección), Francisco Javier Mariscal.
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Álvaro Menéndez (Jefe de Maquetación), Lidia Muñoz.
SECRETARIA DE REDACCIÓN: Ana María Torremocha.
COLABORADORES: Olga Herranz, Javier Herrero, J. C. Ramírez (dibujos), Juan Lara, Mercedes López, Daniel Lara, Elicio Dómbriz, Iván Mariscal.

EDITA: HOBBY PRESS S.A.
DIRECTOR GENERAL: Carlos Pérez.
DIRECTORA DE PUBLICACIONES: Mamen Perera.
DIRECTORES EDITORIALES:
Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández.
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO FINANCIERO: Rodolfo De la Cruz.
DIRECTOR COMERCIAL: Javier Tallón.
DIRECTORA DE MARKETING: María Moro.
DIRECTOR DE DISTRIBUCIÓN: Luis Gómez-Centurión.
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias.
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Lola Blanco.
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS: Javier del Val.
FOTOGRAFÍA: Pablo Abollado.
DEPARTAMENTO DE CIRCULACIÓN: Paulino Blanco.
DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES: Cristina del Río, María del Mar Calzada.

PUBLICIDAD
MADRID: DIRECTORA DE PUBLICIDAD:
Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD:
Pilar Blanco, E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira, 8 9ª Planta. 28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4o. 48990 Algorta, Vizcaya, Tel. 902 11 13 15 Fax 902 11 86 32
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena, E-mail:jcbaena@hobbypress.es, C/ Numancia 185 - 4ª. 08034 Barcelona, Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia, Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián, C/Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCION: C/ Pedro Teixeira,8 2ª Planta.28020 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES: Tlf. 902 12 03 41 - 902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47
DISTRIBUCIÓN: DISPAÑA, C/ General Perón 27, 7ª planta. 28020 MADRID. Tlf. 91 417 95 30

ARGENTINA: Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda.Sudamérica, 1532 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
CHILE: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
MÉXICO: CADE, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
PORTUGAL: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
VENEZUELA: Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas, Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: PANTONE S.A., 28340 Valdemoro, Madrid
DEPÓSITO LEGAL: M-2704-1999
EDICIÓN: 12/2000

Printed in Spain

Publicación controlada por OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer



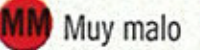
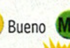
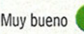
HOBBY PRESS

¿CÓMO PUNTUAMOS?

Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10. Por otra parte, empleamos un código de color que os servirá para apreciar a primera vista la calidad del juego:

Del 1 al 3 Muy deficiente. Un juego que no merece la pena.
4 Deficiente. No llega a las cotas de calidad deseadas.
5 Aprobado. Muestra la suficiente calidad.
6 Bien. Un juego interesante para los fans del género.
7 Notable bajo. Un buen juego, pero con defectos.
8 Notable alto. Un juego de calidad y muy recomendable.
9 y 10 Una obra maestra que no debéis dejar escapar.

Igualmente, para valorar los periféricos y las características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, también basado en el mismo código de colores:


 MM Muy malo  M Malo  R Regular  B Bueno  MB Muy bueno  E Excelente

Por último, cuando veáis el símbolo significa que es un producto que os recomendamos encarecidamente.

MOTO RACER WT:

Tembló la tierra en Valencia

Con motivo de la presentación oficial de Moto Racer World Tour, Sony nos invito al "Gran Premio Marlboro de la Comunitat Valenciana" en el circuito de Cheste. Conocimos a Alex Crivillé y a mucha gente interesante. Antonio Ruiz (Relaciones Públicas de Sony) y María Jesús López (Directora Comercial), hicieron de perfectos anfitriones.

Delphine Software

En tierras valencianas, tuvimos ocasión de conocer a Bertrand Gibert, Director de Desarrollo de *Moto Racer World Tour*, y aprovechamos para hacerle alguna pregunta.



Este señor tan simpático es Bertrand Gibert. Un gran fan del motociclismo.

PM. ¿Qué sensaciones tiene Delphine Software, después de finalizado el proceso de programación, y una vez que ya está el juego en la calle?
B.G. Creemos que hemos ofrecido todo lo que espera la gente que disfruta de los juegos de velocidad. Un entorno gráfico fantástico, suaves animaciones, sensación real de pilotar las motos y un comportamiento de las mismas como lo harían en la realidad.

PM. Siendo el juego más completo sobre el mundo de las dos ruedas que existe actualmente en el mercado, ¿Por qué no se ha incluido también el editor de circuitos, que sí estuvo presente en *Moto Racer 2*?
B.G. En Moto Racer World Tour tu puedes jugar en circuitos especiales y circuitos muy conocidos por todos los aficionados, que han sido detallados al máximo. Este es uno de los puntos fuertes por el que más hemos apostado. Por supuesto, tuvimos la idea de incluir el editor de circuitos, pero debimos tener en cuenta que el motor gráfico ha sido rediseñado por completo, y esto nos decantó al final para no incluirlo. En cualquier caso, creemos que el jugador disfrutará al máximo con los circuitos del juego.

PM ¿En qué medida creéis que beneficiará al lanzamiento del juego, contar con la imagen de un campeón del mundo como es Alex Crivillé?
B.G. En este sentido estamos muy, muy contentos de que Alex haya cedido su imagen para la comercialización del juego en España. Sabemos que aquí hay mucha afición al motociclismo, y él es uno de los mejores.

PM. Muy bien, muchas gracias, estamos encantados de haberle conocido.

Muchos canapés, una competición de *Moto Racer* donde PlayManía quedo sexta de 52 participantes de toda Europa, y por supuesto, motociclismo del bueno y frenéticas carreras, es lo que tuvimos que "soportar" durante todo un fin de semana. Desde luego, el trabajo de los redactores a veces puede llegar a ser realmente muy duro...



Aquí tenéis a Alex Crivillé saliendo de boxes en la ronda de cronometraje previa a la carrera.

Éste es el plantel de todos los españoles que nos desplazamos a Valencia. El domingo, en la carrera de 500 c.c., nos dejamos notar.

Como es lógico, no podían faltar al evento las chicas Marlboro. Aceptaron posar para nosotros amablemente. No tuvimos tanta suerte cuando les quisimos pedir su número de teléfono...



Para que veáis con quien nos codeamos, aquí tenéis a nuestro redactor junto a los chicos de "Al salir de clase", que no quisieron perderse el Gran Premio.

El Campeón del Mundo

Alex Crivillé nos ofreció una rueda de prensa donde se mostró feliz de dar imagen al juego, y de haber entrado a formar parte de la familia PlayStation; y así lo expresaba: *"Por mi parte estoy encantado de haberme vinculado con PlayStation. Creo que Moto Racer World Tour es un simulador del mundo del motociclismo único, y representa perfectamente el gran presente de los videojuegos, por el increíble el grado de realismo y de sensaciones que llegas a experimentar con él. La verdad es que es una pasada lo que llegas a introducirte en el juego".*



Después de hablar con él, le deseamos mucha suerte para las carreras del mundial que aún faltan por disputar... ¡y para que sus rivales no olviden quién lleva todavía el número uno en el carenado de su moto!



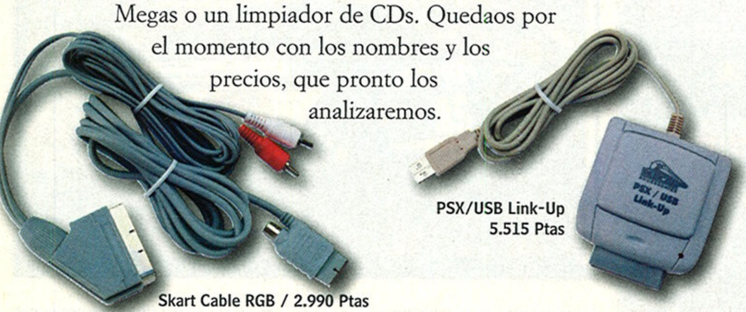
Nace una nueva distribuidora

Su nombre es Adelar, y su intención es ofrecernos periféricos de gran calidad a precios irresistibles. En un futuro próximo comerciarán productos tan diversos como tarjetas de memoria, reproductores de MP3 y grabadores digitales, y para soportes tan diferentes como PlayStation o el PC.
Hoy por hoy su catálogo es algo más reducido, y centrado en productos de la compañía Pelican, una firma orientada hacia nuestra fiel "vieja gris". En dicho catálogo encontramos periféricos ya típicos, como el PSX Extension Cable, que nos permite aumentar la longitud del cable del pad, junto a otros más innovadores, como el PSX/USB Link-UP que sirve para usar el mando analógico de la Play en un PC, o incluso una tarjeta de memoria de 8 Megas o un limpiador de CDs. Quedaos por el momento con los nombres y los precios, que pronto los analizaremos.

PSX Extension Cable 1.990 Ptas

8X Genuine 6.995 Ptas

Video Game CD Cleaner / 1.690 Ptas



PSX/USB Link-Up 5.515 Ptas

Skart Cable RGB / 2.990 Ptas

Ganadores de los pasatiempos de Septiembre

Aquí tenéis los ganadores de los 15 juegos *Sydney 2000* que se sortearon entre los acertantes de los pasatiempos del mes de Septiembre. Enhorabuena a los ganadores.

Luís García González ..... Asturias
Joaquín Fernández Lago ..... Asturias
Raúl López Martínez ..... Barcelona
Josep Costa ..... Barcelona
Antonio Jiménez López ..... Córdoba
Susana González Álvarez ..... León
Víctor Alonso Muñoz ..... Madrid
Jose L. Barberá Rubio ..... Madrid
Iván Mateos Lara ..... Madrid
Francisco Pérez Franco ..... Madrid
Ángel Picher Serantes ..... Madrid
Carlos Romero Martínez ..... Toledo
Carmen Tórtola Pérez ..... Valencia
Sergio Martín Calzón ..... Valladolid
José M. Blanco García-Hierro ..... Vizcaya

Codemasters desarrollará juegos WAP

A día de hoy, Codemasters nos ha confirmado la fundación de una nueva división, New Media, que se encargará del desarrollo de juegos online de esta compañía.
Dentro de éstos se prestará una gran atención a los juegos WAP (juegos para teléfonos móviles), de los cuales ya hay cuatro proyectos confirmados. Así mismo, New Media se encargará además del mantenimiento de *The Realm*, un juego de fantasía para PC que lleva ya casi un año funcionando.
Jim Darling, el presidente de Codemasters, afirma que gran parte del futuro de su compañía vendrá de esta división, la cual funcionará a pleno rendimiento en un plazo de dos años y tendrá una plantilla de más de 200 personas.



Sigue la lucha contra la piratería

La reciente reforma del Código Penal considera delito el uso e instalación de medios que permitan eludir los códigos de seguridad que protegen los programas. Dicha reforma ha sido aplicada por primera vez por el Juzgado de lo penal Nº 22 de Madrid, que ha condenado a J.S.B. y J.R.B. a dos penas para cada uno de seis meses de prisión y a indemnizar a los perjudicados en la cantidad de trescientas, noventa y una mil pesetas, y a abonar las costas causadas. Estas personas regentaban un establecimiento en Madrid denominado ByB Informática, en el que además de vender videojuegos piratas, instalaban en consolas de videojuegos los denominados "chips".
Otro individuo que parece destinado a seguir sus pasos es Juan Martín Valle, que ha sido detenido por la Guardia Civil de Huelva tras el registro efectuado en una casa de Mazagón, donde se encontraron 110 CD-ROM piratas y diversas carátulas y etiquetas. Mientras, en Barcelona, la policía detuvo a D.C.P, incautándole 348 CD-ROM. Así mismo, en el Mercado de San Antonio, la Guardia Urbana realizó tres intervenciones ocupando 465 videojuegos, que eran vendidos por tres individuos. Por último, la Guardia Civil de Mataró intervino en Badalona un puesto donde, al momento de la intervención JGE tenía expuestos casi 100 juegos piratas para PlayStation.
En Madrid, la Policía Municipal detuvo a 4 ecuatorianos que vendían CDs piratas en la vía pública, ocupando un total de 754 discos. La Guardia Civil de Huelva, por su parte, intervino 305 videojuegos pirateados en los mercadillos de Almonte y Matalascañas. En Sevilla se produjeron otras dos intervenciones: En Lebrija, la Policía detuvo a F.H.R, incautándose de 315 CDs. En Dos Hermanas, en el interior de dos vehículos en las proximidades del mercadillo que se instala los Jueves, se intervinieron 351 CDs . En Cádiz, la Guardia Civil de Villamartín intervino en dos puestos ambulantes de la Feria de San Marcos más de trescientos CD ROM con videojuegos.

Se acerca...

Manager de Liga 2001

El popular manager de fútbol de Codemasters ha estado entrenando duro y preparándose para convertirse en la estrella de la nueva temporada. *Manager de Liga 2001* estará disponible en diciembre con la promesa de ser la mejor simulación jamás creada de un juego, en el que serás el presidente y el entrenador de tu equipo favorito.
El juego tendrá todos los datos y estadísticas de la nueva temporada 00/01, y te permitirá controlar un club de la liga española o inglesa, para llevarlo a la victoria en la liga, la Copa Nacional y en la Copa de Europa.
La liga española incluirá todos los nombres y escudos de las dos divisiones, y todos los estadios y jugadores reales con sus uniformes copiados al detalle.
Entre otras novedades, ahora habrá mayor interacción en tiempo real con el partido que se está jugando, utilizando las "Tácticas de Banquillo", que incluirán el grado de presión de la defensa, cuántos recursos se dan al ataque, o cómo se distribuye el balón desde el juego central a los aleros, por poner sólo algunos ejemplos.
La última hora apunta a que también existirá una edición de *Manager de Liga 2001* para Playstation 2, que tendía su lanzamiento previsto para primavera.



Podrás ponerle gradas nuevas al estadio de tu equipo favorito, para que albergue a un mayor número de gente.



Las tácticas y formaciones son completamente configurables por el usuario. Elige bien y vencerás.

Los más vendidos

(del 15 de septiembre al 9 de octubre)

*Lista facilitada por SNL



Los más alquilados

(del 15 de agosto al 15 de septiembre)

*Lista facilitada por Blockbuster



PlayStation ganó en el Jarama

Ante unas gradas abarrotadas de público en el circuito del Jarama, Víctor Fernández se adjudicó una nueva victoria al volante del Porsche 911 GT3 Cup del equipo PlayStation. Éste ha sido el tercer triunfo del piloto en el Campeonato de España de Gran Turismo GTB, en el cual participan impresionantes coches con motores de hasta 600 caballos de potencia.
El agresivo pilotaje y el ritmo impuesto desde el principio por Víctor, le permitió rodar a velocidades de hasta 240 km/h en algunos momentos, con lo que barrió a sus rivales en la pista. Después de este excelente resultado, el equipo que patrocina Sony sigue contando entre los principales favoritos para alzarse con la victoria final del campeonato.
La próxima cita del calendario tendrá lugar en el circuito de Jerez de la Frontera a finales de Octubre. Le deseamos mucha suerte a todo el equipo PlayStation, para que vuelvan a recoger el trofeo de campeón en lo más alto del podio.



12 Nuevos juegos de Kalisto

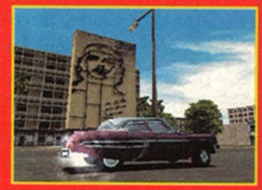
La famosa firma francesa responsable de títulos como *Nightmare Creatures* ha llegado a un acuerdo con Fox Kids Europe, una importante compañía de productos multimedia educativos.
En virtud a este acuerdo, que durará 5 años, Kalisto y Fox Kids Europe producirán 12 juegos interactivos para todas las plataformas (incluyendo PS2 y la televisión interactiva) y tres series de televisión. Estos títulos estarán protagonizados por personajes pertenecientes a las licencias de ambas compañías, como los Power Rangers o la Familia Addams, así como por otros completamente nuevos.
El objetivo de ambas compañías es el de desarrollar unos juegos educativos irresistibles, que seduzcan a una audiencia comprendida entre los 6 y los 12 años. Objetivo que, a tenor de la profesionalidad de estas compañías, bien podrían lograr. Seguiremos informando.

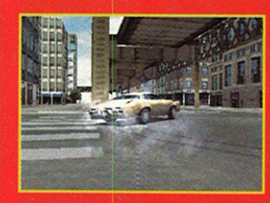

PlayStation


ALGO SE ESTÁ TRAMANDO...
Driver HA VUELTO...
¡DE NUEVO EN LAS CALLES!


LA HABANA, CUBA


DISPONIBLE:
17 DE NOVIEMBRE
DRIVER 2™
DE NUEVO EN LAS CALLES

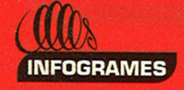




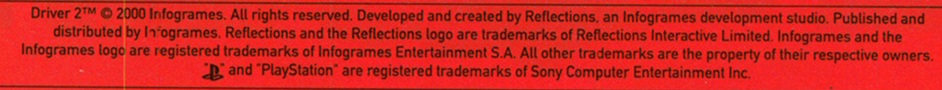





PAL
DRIVER 2
BACK ON THE STREETS
INFOGRAMES
PlayStation


INFOGRAMES


DIESEL
FOR SUCCESSFUL LIVING




BESPOKE COUTURE


REFLECTIONS

Nuevo volante
para PlayStation

Logic 3 acaba de poner a la venta, a través de Herederos de Nostromo, un nuevo volante de carreras: TopDrive GT+. Este periférico viene a sustituir al anterior TopDrive 2, ofreciendo más y mejores prestaciones que éste, pero con más calidad y por el mismo precio. Así, TopDrive GT+ incorpora pedales de freno y aceleración y una palanca de cambios, lo que ofrece una aceleración más rápida y unos tiempos de respuesta más ágiles durante el juego. Así mismo, ofrece una sensación de vibración muy lograda durante la conducción, lo que incrementa el realismo de cualquier juego
TopDrive GT+ es compatible con todos los formatos de Playstation, incluidas PS One y PS 2, lo que en principio le augura un gran éxito entre todos sus usuarios. Máxime si tenemos en cuenta su precio: 10.990 ptas.

Uno de los grandes atractivos de este volante es su compatibilidad total con PlayStation y PS2.

Rayman enseñará a los "peques"



Ubi Soft se dispone a lanzar tres títulos de entretenimiento educativo para PlayStation con el popular personaje Rayman de protagonista. Nuestro plataformero amigo ahora enseñará matemáticas, lectura y lengua inglesa a los niños.
Estos Juegos Educativos combinarán el mundo de plataformas de Rayman, con la motivación para el aprendizaje, ya que los niños tendrán que recuperar el Libro Mágico del saber que está en poder del malvado Dr. Tinieblas.
Así que ya sabéis, papás, si queréis que vuestro hijo aprenda, ¿a qué esperáis para comprarle una PlayStation?

Evasión en la granja
del cine a PlayStation

Eidos será la encargada de traer hasta nuestras consolas la conversión de la aventura cinematográfica de estas gallinas de plastelina, que intentarán escaparse de la granja antes de convertirse en pastel de pollo.
El juego respetará la atmósfera, localizaciones, y algunas de las situaciones más memorables del film, dentro de un entorno totalmente 3D. Los chicos de Eidos están entusiasmados con el proyecto y prometen que el juego tendrá amplios escenarios para explorar y un envolvente sistema de juego en el que habrá que recolectar objetos y solventar puzzles. Además, podremos controlar a diferentes personajes, cada uno de ellos con sus características propias, en una trama no lineal en la que los objetivos podrán ser completados en cualquier orden. Y como no podría ser de otra forma, las escenas intermedias nos mostrarán momentos estelares de la película con una calidad asombrosa. Así que ya sabéis, estas Navidades nos tocará cavar un túnel bajo la tierra con la única ayuda de una vieja cuchara muy oxidada.



El guardián de la granja con su fiero perro, pondrá en serios apuros a esta gallinitas.



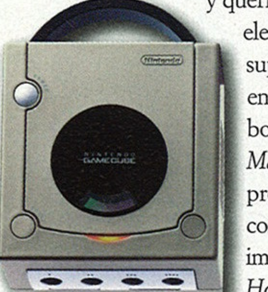
Todos los detalles de los escenarios están siendo cuidados al detalle.

Breves & Fugaces

- Este mes, los juegos de PlayStation más vendidos en Japón han sido *Dragon Quest VII*, que repite primer puesto, y *Dino Crisis 2*. En PS2, el más vendido ha sido *Gekikuukan Pro Baseball*, el juego de Square. Además, hay que destacar el lanzamiento de *Silpheed* y *KeyboardMania*, dos juegos que nada más ser lanzados ya ocupan en la lista puestos altos. Mientras, en los Estados Unidos el juego más vendido ha sido *Tony Hawk 2*.
- El que está llamado a ser un éxito de ventas en todo el mundo es *Driver 2*, que a falta de un mes para su lanzamiento en los EE.UU. ya lleva cerca de un millón y medio de copias pre-vendidas en tiendas especializadas.
- Tampoco le irá a la zaga Bandai, que ya ha anunciado el cercano lanzamiento de *Digital Card Arena*, el nuevo juego inspirado en el universo Digimon, que se basará en la segunda temporada de la serie de animación y en el juego de cartas.
- La serie que sí ha funcionado bien en Japón ha sido *Bemani*, el sello de juegos musicales de Konami, que desde que apareció en octubre de 1998 ya ha vendido más de 7 millones de juegos en varias plataformas.
- Centrándonos en PS2, Activision acaba de hacer público el desarrollo de las secuelas de *Tony Hawk*, *X-Men*, *Spiderman y Wolverine* para PS2. Todos estos títulos saldrán a lo largo del año que viene, pero sin fecha prevista. Capcom ha hecho lo propio con la existencia de un *Resident Evil* para PS2 que según la compañía podría salir en la primera mitad del año 2001.
- Por último, el notición del mes. En los EE.UU y en Europa, Konami va a poner a la venta *Z.O.E.* (su juego de Mechas) con una demo jugable de Metal Gear Solid 2. En Japón, Z.O.E. se pondrá a la venta el próximo 1 de febrero.

HOBBYCONSOLAS
¿Qué consola comprar?

PS 2, Dreamcast, Game Cube, X- Box, PlayStation, N64, GBA… El mundo de las consolas se va ampliando cada vez más, y seguro que no tenéis claro cuál va a ser la que más se adecue a vuestras necesidades. Como se acercan las Navidades y querréis hacer la mejor elección posible, Hobby Consolas os ha preparado un suplemento especial de 36 páginas para orientaros. Ya en la revista, vais a encontrar avances de los grandes bombazos que se avecinan: *Quake III*, *Zelda: Majora´s Mask*, *Tomb Raider Chronicles*, junto a las primeras previews de PS2. Además, como cada mes, los comentarios más rigurosos de las novedades más importantes: *Ferrari 355*, *Esto es fútbol 2*, *Medal of Honor Underground*… ¡No te lo puedes perder!



Zelda y Pokémon Snap, estrellas de Nintendo Acción

El número de noviembre de Nintendo Acción publica una preview detalladísima del nuevo *Zelda: Majora´s Mask*. Además, avanza los mejores juegos de Game Boy Color que se preparan para estas Navidades, comentan el esperadísimo *Pokémon Pinball* y, en la sección de guías, destripan *Turok 3*, *Waricland 3*, *Operation Winback*.

Por otro lado, el suplemento Revista Pokémon, que ya alcanza su número 4, incluye guías imprescindibles de *Pokémon Snap* y *Pokémon Amarillo*, junto a los mejores trucos para todos los juegos Pokémon.



Juegos & Cía. Tu revista

Juegos&Cía, la revista de la nueva generación, llega cargada de novedades: *Digimon*, la respuesta en PlayStation a *Pokémon*, *La fuga de Monkey Island* para los más aventureros, los trucos que no te puedes perder, un megareportaje con todos los juegos para disfrutar de los deportes extremos sin correr riesgos… Los grandes títulos para todas las plataformas presentados con el peculiar estilo de una revista única. Y además, de regalo un doble póster con Ulala la chica más marchosa de los videojuegos y *Metropolis Street Racer*. Todos los meses en tu quiosco por sólo 375 Ptas.

Todo sobre el "overclocking"

En el número 13 de PCmanía te enseñan cómo aumentar la velocidad de tu procesador; o lo que es lo mismo, cómo hacer "overclocking". También te ofrecerán una completa comparativa de escáneres; un detallado informe sobre los dispositivos multifunción; una guía con las mejores páginas de salud y medicina en la Red; y un amplio reportaje en el que se analiza en profundidad el mundo de la nueva telefonía UMTS. El CD de portada incluye los últimos "drivers" para tu ordenador y la malla y las texturas de María Turbina, nuestra chica virtual. ¿Te lo vas a perder?

PCMANÍA

Toda la verdad sobre los accesos a internet
Computer Hoy

Cada operador que ofrece acceso a la Red es el primero en mostrar sus virtudes, pero en Computer Hoy lo han comprobado llevando a cabo un test que te dará todas las respuestas si quieres contratar una conexión, cambiar la que tienes, o darte de alta en una tarifa plana. También te explican lo que tienes que hacer para ampliar tu ordenador y cómo instalar una tarjeta de televisión. En la sección de juegos, todo sobre las aventuras gráficas. Además, incluyen un test de reproductores portátiles de MP3. Y todo por 250 pesetas.



Micromanía presenta Blade

Este mes en Micromanía *Blade*, uno de los proyectos más ambiciosos del software nacional, se convierte en protagonista. El juego está a punto de ver la luz y para ir abriendo boca Micromanía os presenta, además de amplía información, en exclusiva la primera demo jugable en el CD-ROM de portada. Un broche de oro para una revista en la que se ha recogido lo mejor del panorama internacional para que sepáis de primera mano cuáles serán los lanzamientos imprescindibles los próximos meses.



Revista oficial DREAMCAST
¡Shenmue llega a España!

El tema estrella del número 11 de la Revista Oficial Dreamcast es *Shenmue*, la genial y esperadísima aventura de Yu Suzuki, cuya próxima salida en diciembre ha merecido seis páginas de Preview. Además, el desembarco de bombazos que se prepara de aquí a fin de año queda reflejado con la presencia de títulos como *Quake III Arena*, *Jet Set Radio*, *Silent Scope* o *F355 Challenge*. Y junto con la revista, el Dream On 14 con seis demos jugables de títulos como *Ultimate Fighting* , *Sega Extreme Sports* o *Tokyo Highway 2*…



Banjo y Kazzoie
Bowser
Goron
Mario Y Luigi
Ulala
Donkey Kong
Joanna Dark
Ryu y ken
¿no sería fantástico vivir aquí?
Lara Croft
Spyro
Kirby
Link
Pikachu
Sonic
Nights
Entra en la comunidad del entretenimiento interactivo. Te cruzarás por los pasillos con los personajes más fascinantes. Tendrás licencia para curiosear por todas partes, jugar on-line o probar las últimas novedades. Descubre todo lo que se está cociendo en el mundo de los videojuegos. A partir de ahora, no sucederá nada sin que tú te enteres.
eresMas
Oniric.com
donde sucederá todo

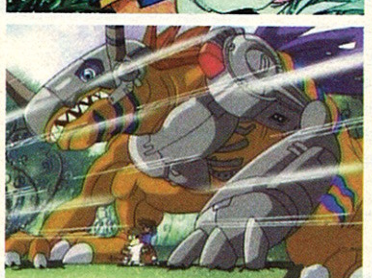
REPORTAJE



La invasión de los monstruos digitales

Tras el éxito del fenómeno Pokémon, Bandai nos presenta su propia colección de monstruos y genera una nueva fiebre virtual, la fiebre Digimon, que nos va a invadir en todos los frentes, desde el cine a la televisión y, por supuesto, en los videojuegos. Aunque eso sí, en esta ocasión la revolución de las mascotas virtuales se va a celebrar en PlayStation.

El fenómeno

Digimon la serie

El principal atractivo de la serie son los propios Digimon, sus muchas evoluciones y el desarrollo plagado de aventuras de los episodios. Como muchos ya sabréis, la serie trata de las aventuras de 7 chicos que son misteriosamente trasladados a la isla virtual File, el hogar de los Digimon. Nada más llegar, cada uno de los chicos crea unos fuertes lazos con un Digimon que se convierte en su compañero inseparable. El objetivo de los chicos es volver a casa, pero para ello deben ayudar a los Digimon a acabar con la Fuerza Negra, que transforma en malvados a los Digimon. Esta terrible fuerza está siendo extendida por el peor de todos los demonios, Devimon, quien planea extender la maldad incluso en el planeta Tierra. Pero Devimon no es el único demonio de este mundo y los siete chicos y sus mascotas tendrán que defenderse de los continuos embates de estas malvadas criaturas. Por suerte, los chicos cuentan con los "digivices" que pueden aumentar las fuerzas de los Digimon y conseguir así que evoluciones y adopten nuevas formas para enfrentarse a los peligros.





Los usuarios de PlayStation estábamos deseando poder disfrutar en nuestra consola de un juego de similares características a los archifamosos *Pokémon* de Game Boy. Por desgracia, la idea *Pokémon* es exclusiva de Nintendo y, como tal, fuera del alcance de cualquier otro soporte ajeno a la compañía. Sin embargo, cuando *Pokémon* empezó, ya hace varios años, a levantar pasiones en Japón, Bandai ya ha había ideado otro tipo de criaturas virtuales ocultas bajo la apariencia de un Tamagotchi. Los Digimon eran una evolución de los Tamagotchi con los mismos principios, es decir, había que cuidar, alimentar, limpiar y educar a los monstruos enjaulados en la maquinita, pero también añadía novedades como poder elegir entre varios tipos de monstruos y hacer que pelearán con las criaturas de otro "entrenador".

Como todo lo que hace ruido y tiene luces, los Digimon se impusieron con fuerza en Japón, por lo que Bandai puso en marcha su enorme capacidad para generar "merchandising" y empezó a invadir el país de muñecos, relojes, cartas, cromos... La fiebre Digimon estaba en marcha y lo único que hacía falta era exportarla.

Invasión global

En el 97 aparece la serie de televisión "Digimon Adventures" que rápidamente gana adeptos entre el público y que, hoy por hoy, dobla en audiencia a Pokémon. Su estreno en USA a finales del 99 fue un auténtico bombazo, que se ha repetido en nuestro país, colocándose como líder de audiencia en La 2, donde se emite todos los días a las 2 de la tarde. ¿La clave de su éxito? La alianza entre 7 niños y sus Digimon y un estilo de dibujo más detallado y de más calidad que el de la serie "Pokémon".

Tras la televisión le toca el turno al cine y la 20 Century Fox estrenará una película en Estados Unidos el 6 de octubre, película que podría llegar a España hacia primavera.

Por supuesto, apoyando este despliegue podemos encontrar en cualquier tienda montones de productos Digimon como cartas, figuras, relojes, peluches, pósters, llaveros, camisetas...

Como no podía ser de otro modo, la fiebre "digimónica" culminará con la aparición de un videojuego que, como ya sabéis, se llama *Digimon World*. Pues bien, se pondrá a la venta en España el 15 de noviembre y traducido. ¿Queréis saber qué tiene de especial *Digimon World*? Pues seguid con nosotros...

Breve historia



1996
El éxito de los Tamagotchi inspira a Bandai unas nuevas mascotas virtuales: los Digital Monster. Se crean varios personajes a los que hay que cuidar y entrenar.

1997
Bandai y Toei Animation producen la serie de televisión "Digimon Adventures" que se convierte en un enorme éxito en Japón, donde dobla en audiencia a Pokémon.

1999
En Diciembre comienza la emisión de la serie en USA y Bandai lanza una línea de productos basados en ella.

2000
En febrero la audiencia de la serie de TV se sitúa en USA a sólo dos puntos de Pokémon. El éxito propicia una película que se estrena en EEUU el 6 de octubre.

2000
La serie llega a España y Bandai introduce todo el merchandising relacionado, incluido el juego *Digimon World*, distribuido por Acclaim 15 de noviembre.

Merchandising

Actualmente ya podemos encontrar en nuestro país montones de muestras de la fiebre Digimon, aunque lo gordo aún está por llegar. Empezaremos con juegos de cartas como éstas de aquí a la derecha, pero habrá más, mucho más. Estos productos os pueden servir de ejemplo del nivel que alcanza esta divertida pasión por los Digimon.



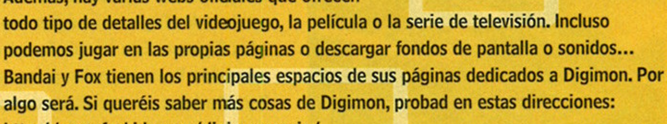
Los Digivices son parecidos a los Tamagotchi, con el aliciente de que podemos luchar contra las mascotas de otros entrenadores y transferir el ADN de nuestros monstruos.

Los Digimon Transformables son de los juguetes más espectaculares de Bandai. Y es que en una sola figura podemos tener a un Digimon y a algunas de sus muchas evoluciones. En este caso Patamon se transforma en Angemon. Hay 4 figuras más.

Los Digimon Action son figuras articuladas grandes y de excelente calidad. Pero además existirá otra serie de figuras, más pequeñas, que nos permitirán coleccionar más de 40 Digimon distintos.

La variedad de productos Digimon pasarán por llaveros, peluches y todos tipo de curiosas combinaciones, como esta figura de Greymon que, una vez abierta, se convierte en un escenario de la serie lleno de miniaturas con las que podemos jugar.

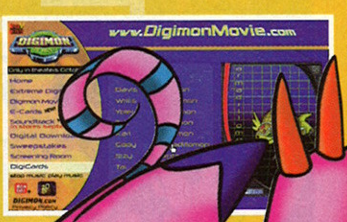
Invadiendo la Red



Hoy día, todos los fenómenos de masas aparecen reflejados en Internet y Digimon no podía ser menos. Podemos encontrar cientos de páginas no oficiales donde se ofrecen desde imágenes, a resúmenes de la serie, fotos o dibujos de los fans. Además, hay varias webs oficiales que ofrecen todo tipo de detalles del videojuego, la película o la serie de televisión. Incluso podemos jugar en las propias páginas o descargar fondos de pantalla o sonidos... Bandai y Fox tienen los principales espacios de sus páginas dedicados a Digimon. Por algo será. Si queréis saber más cosas de Digimon, probad en estas direcciones:

http://www.foxkids.com/digimonmovie/
http://www.bandai.com/dm/
http://digimon.mundofox.com/digimon/spanish/home/index.cfm
http://digionline.metropoli2000.net/





Digimon la película







Siguiendo el esquema de la serie de televisión, la película, que se estrena en USA el 6 de octubre, nos presentará a un nuevo Digimon diabólico, Diabormon, que ha evolucionado a base de consumir datos de Internet. Diabormon está colapsando las comunicaciones de todo el mundo, pero lo peor es que pretende lanzar misiles nucleares de USA contra Japón. Para evitarlo, un grupo de jóvenes entra en la Red junto a nuevo mega-héroe Digimon llamado Omnimon. Uno de los chicos, Wallace, encuentra a dos digimones gemelos, pero en el primer enfrentamiento en la Red uno de ellos se pierde y empieza a evolucionar de manera descontrolada... está perdido y al tratar de encontrar a Wallace secuestra a los jóvenes que pueden detener a Diabormon...

El juego: Digimon World

¡Conviértete en el protagonista!





Si alguno de los Digimon que pululan por los escenarios choca con nosotros, el combate será inevitable, así que habrá que andar con cuidado.

***Digimon World* nos va a permitir revivir en nuestra PlayStation las aventuras que podemos ver en la tele... pero siendo los protagonistas.**

Si lo que os hemos contado sobre el fenómeno Digimon os ha llamado la atención, seguro que convertiros en los protagonistas de la aventura os parecerá de lo más atractivo. Pues esa es precisamente la idea de *Digimon World*, convertirnos en uno de los elegidos que pueden viajar al universo Digimon para vivir en sus tierras todo tipo de aventuras y conocer a decenas de estas simpáticas criaturas.

El argumento del juego nos coloca en la piel de un niño que es absorbido a la Dimensión Digimon. Cuando aterriza en Isla File, un anciano Digimon llamado Jijimon le explica que le ha traído para que salve a las islas Digimon del caos. Los Digimon han olvidado sus valores, sus responsabilidades y parecen cargados de maldad. El objetivo del chico, o sea, el nuestro, es encontrar a los Digimon y convencerles de que vuelvan a la ciudad File para reorganizar su mundo. Para ayudarnos en nuestra misión, Jijimon nos adjudicará a uno de los Digimon que nos acompañará en todas nuestras aventuras, y al que tendremos que cuidar, educar y entrenar para que pueda luchar contra los digimones malvados. Eso sí, la tarea es más compleja de lo que parece, porque los Digimon necesitan muchos cuidados, un entrenamiento adecuado y, sobre todo, estar felices y cargados de energía positiva para que evolucionen en formas más fuertes y nobles. »

Digipeticiones

Igual que si estuviéramos jugando con un Digivice, nuestro Digimon va a reclamar nuestra atención y nuestros cuidados. Si queremos que nuestra criatura evolucione de manera positiva deberemos prestar atención y educarle bien. Hemos de procurar que esté feliz, que sea educado y haga sus necesidades en el baño; tenemos que alimentarle y curar sus heridas. También podemos regañarle si es demasiado quejica, o acariciarle y premiarle cuando lo merezca.

Necesito ir al baño...

Estoy enfermo

Tengo hambre



Me he hecho daño



Estoy triste



Tengo sueño



Durante el juego el tiempo correrá, lo que se apreciará en los cambios de luz del escenario. Además, los Digimon tienen que dormir...

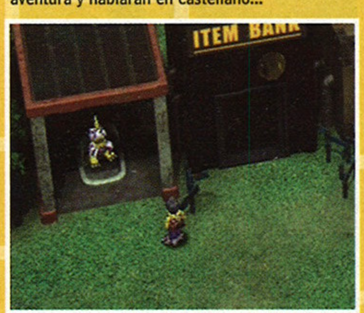


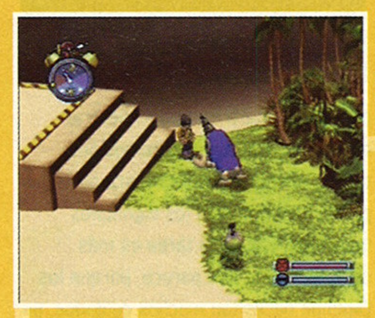
Esta es la casa de Jijimon, donde podremos sanar a nuestra mascota y salvar la partida en el digivice, así como recoger pistas y consejos.





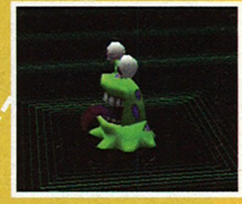
Algunos Digimon nos ayudarán en nuestra aventura y hablarán en castellano...

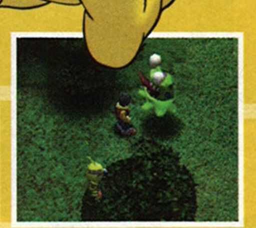




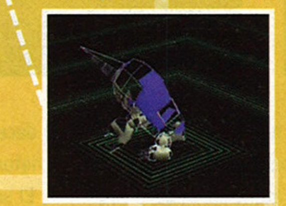
Evolución





Según como eduquemos a nuestro Digimon, éste evolucionará de un modo u otro. Influye su nivel de energía positiva, su estado de ánimo, su entrenamiento... Llegado el momento nuestro Digimon evolucionará sin previo aviso. Aquí tenéis un ejemplo de dos evoluciones distintas del mismo personaje. Obviamente, la de arriba es la mala...





» Nuestra misión nos llevará a recorrer multitud de escenarios donde conoceremos a todo tipo de criaturas, buenas y malas. Con todas ellas deberemos hablar y con la mayoría tendremos que pelear. El sistema de combate será similar al de un juego de rol, es decir, nuestra tarea se limitará a dar instrucciones a nuestro Digimon que se moverá en tiempo real por el escenario.

Además de investigar el mundo Digimon, pelear y rescatar monstruitos, también podremos participar en mini-juegos, ganar tarjetas coleccionables y acumular ítems. Y como el juego estará traducido al castellano, movernos por sus menús e interpretar las pistas que nos vayan dando las otras criaturas no será demasiado difícil.

Por suerte, la calidad gráfica acompañará al resto del juego, lo que nos va a permitir disfrutar de una recreación en 3D del universo de los Digimon repleta de criaturas de todas las formas y colores.

Por suerte, los gráficos estarán a la altura de la aventura y nos moveremos por amplios escenarios 3D llenos de detalle sobre los que se moverán precisos Digimon poligonales. Además, veremos como las localizaciones acusan el paso del tiempo, oscureciéndose cuando anochece o mostrando una tibia luz al amanecer. Por supuesto, la hora del día tendrá mucha importancia, ya cada uno de los 200 Digimon del juego tienen sus propias costumbres: unos sólo aparecen por la tarde, otros quieren dormir en cuanto oscurece o los hay que sólo quieren trabajar de noche... Llegar a conocerlos a todos no se presenta como una tarea sencilla...

En fin, que parece que Bandai ha conseguido completar un juego que no dejará indiferentes a los muchos fans de la serie y que es un firme candidato a romper las hegemonía de Pokémon en este recién estrenado género de las "mascotas virtuales". Seguro que a mediados de noviembre, cuando se ponga a la venta, nos daréis la razón.

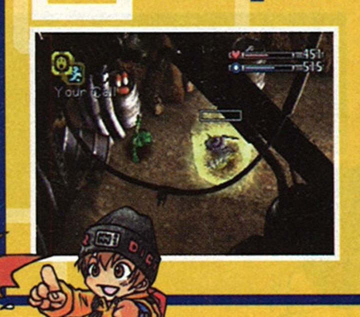
Entrenar

Es importante llevar al Digimon al gimnasio, así aumentaremos sus niveles de fuerza, defensa, inteligencia, agilidad... El entrenamiento será básico para poder enfrentarnos con garantías a los Digimon malvados.



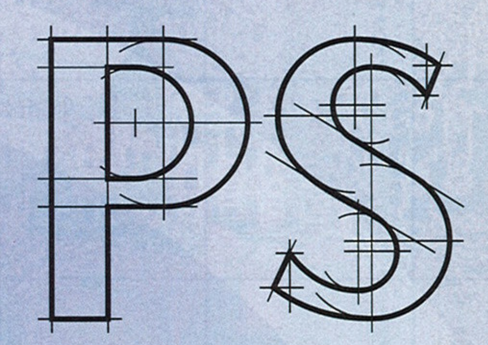

Así se pelea

Los combates se desarrollan en tiempo real, aunque en realidad no movemos al Digimon, sino que él actúa conforme a nuestras órdenes. Al principio sólo podemos darle ánimos o escapar, pero según evolucione podremos usar más tipos de órdenes.





La reencarnación de



Lejos de verse apocada por la salida de PS2, PlayStation va a vivir una segunda juventud después de cinco largo años de ser la consola más vendida del mundo. Dentro de una atractiva y minúscula carcasa tres veces más pequeña que la actual PlayStation, PS One se va a convertir en nuestra inseparable compañera. El corazón de la máquina es el mismo, pero el diseño... sobran las palabras.

SONY

PS one

I/⏻ RESET

1 2

144 mm

193 mm

MEMORY CARD MEMORY CARD

38 mm

TAMAÑO REAL

PlayStation se llama...
one



Una de las maneras de reducir el tamaño de la máquina ha sido extraer la fuente de alimentación, que en PlayStation era interna. Es decir, que en lugar de un cable vulgar y corriente necesitaremos esta fuente que, por supuesto, va incluida con la consola.

Prestaciones para el futuro

Además de la pantalla portátil que se pondrá a la venta en primavera, Ps One contará con un adaptador especial que nos permitirá usar el teléfono móvil como si fuera una Memory Card, para guardar o enviar partidas. Además, más adelante podremos conectarnos a un servidor especial para descargar, por ejemplo, nuevos circuitos o personajes.

Así de manejable será la nueva PlayStation. La podréis llevar en una mochila pequeña junto a montones de cosas sin que apenas ocupe espacio y sin que casi la notéis. Y es que además de su reducido tamaño, PS One pesa poquísimo.

Comparada con un Discman es como se aprecia de verdad el reducido tamaño de la consola. Es igual de ancha que el Discman y sólo un poco más larga.

Viendo a toda la familia reunida podemos apreciar más claramente el reducido tamaño de la consola y la evolución de diseño que supone con respecto a PlayStation. Este mismo diseño parece dejar claro que PS One va destinada a un público más joven, mientras PS2 parece buscar a los adultos... Al menos en lo que al bolsillo se refiere: PS One sólo cuesta 19.990 pesetas.

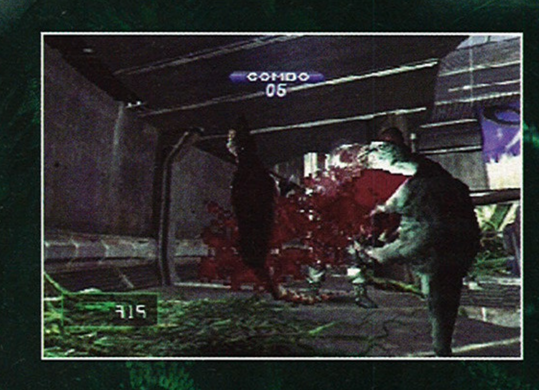
Que te quede claro.

- Se puso a la venta el 24 de septiembre por 19.900 pesetas.
- El algunos comercios la podéis encontrar a un precio ligeramente superior, pero con juego de regalo.
- PS One es una PlayStation en todos los aspectos menos en el tamaño: es compatible con todos los juegos y periféricos de PlayStation y tiene iguales capacidades técnicas.
- El cable de corriente será diferente al de PlayStation: lleva la fuente de alimentación exterior.
- Las conexiones de PS One son idénticas a las de los últimos modelos de PlayStation: sólo cuenta con la salida AV Multi Out, que va incluida.
- En un futuro contará con una pantalla independiente y existe la posibilidad de conectarla a la batería del coche gracias a un adaptador de mechero.
- Podremos conectarnos a teléfonos móviles gracias a un cable que se pondrá a la venta más adelante.

¡Rescate en el jurásico!

DINO CRISIS 2

Los dinosaurios y Capcom parecen haber firmado una alianza de éxito que a finales de noviembre se concretará en un nuevo Dino Crisis, una secuela que tiene intención de apurar a tope las virtudes de su antecesor y corregir todos sus defectos. Y es que este año los dinosaurios tienen las garras más afiladas que nunca…





Capcom ha demostrado con esta secuela que no le duelen prendas en reconocer sus errores, por lo que han cambiado, matizado y mejorado todos los aspectos de primer *Dino Crisis* que se merecieron las críticas los jugadores de todo el mundo. De este modo, casi se puede decir que *Dino Crisis 2* será un juego nuevo, con tantas innovaciones que sorprenderá desde el primer momento. Eso sí, los dinosaurios siguen siendo los protagonistas indiscutibles y además está vez no están encerrados en un complejo tecnológico: están en la jungla, en su propia casa, en su propio tiempo…

Una historia de película.

El juego nos sitúa después de los acontecimientos narrados en la primera parte. Y es que, aunque parecía que al confiscar el trabajo del Doctor Kirk todo había terminado, lo cierto es que en su base secreta de la jungla se continúan los experimentos. El gobierno recibe varios informes al respecto, pero cuando va a intervenir todo el complejo desaparece sin dejar ni rastro. La nueva investigación, lejos de intentar clonar criaturas extintas, buscaba la clave para viajar en el tiempo. Por un accidente, todo el complejo ha sido trasladado al pasado, a un pasado en el que los dinosaurios seguían siendo los amos del mundo. Sin embargo, ninguno de los científicos es capaz de reproducir las condiciones que dieron lugar al éxito de la prueba, por lo que sólo pueden esperar a que en el futuro, nuestro presente, alguien pueda repetir el experimento y rescatarles.

Cuando por fin se sabe dónde y cuándo fue trasladado el complejo científico, un nutrido grupo de rescate viaja al pasado para intentar salvar al mayor

¡Dinosaurios!



Aquí tenéis una pequeña muestra de la fauna que nos vamos a encontrar en *Dino Crisis 2*. El juego nos presentará nada y más y nada menos que a 10 tipos de dinosaurios, cada uno con sus propias peculiaridades, estilos de ataque, e incluso zonas bien definidas. Algunas de estas criaturas, como los compis, no nos atacarán, pero pueden molestarnos de otras maneras, como robándonos algún ítem importante...

ALLOSAURIO

PLESIOSAURIO

T-REX

Va a hacer falta algo más que un arma normal para matar al



DILOPHOSAUROS

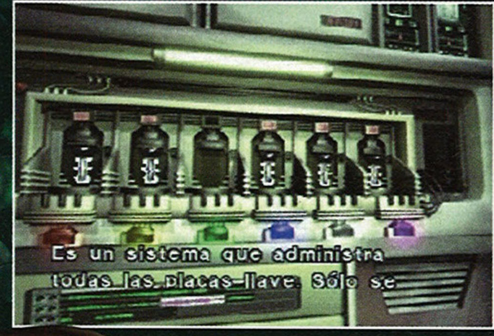
COMPIS



PTERODÁCTILO



Para esta secuela Capcom ha abandonado los gráficos poligonales de la primera parte para retomar los entornos renderizados que tan buenos resultados les han dado en los *Resident Evil*.



Seguiremos teniendo que enfrentarnos a puzzles, pero serán mucho más sencillos que los del primer *Dino Crisis*.



Podremos manejar varias armas distintas, como este lanzallamas, algunas de cuales serán imprescindibles para poder avanzar.

número posible de supervivientes. Entre el equipo de rescate está obviamente Regina, quien ya sabe muy bien como se las gastan los lagartos jurásicos. Eso sí, ahora los dinosaurios están en su terreno y, antes incluso de que consigan montar la base, los raptores acaban con el equipo de rescate. Regina y Dylan, uno de los militares, logran escapar y van hacer la guerra por su cuenta. Objetivo: buscar supervivientes.

Carreras por la jungla.

Este argumento marca las pautas de la primera y más obvia de las diferencias que podremos encontrar entre *Dino Crisis* y *Dino Crisis 2*. Los escenarios ya no serán angostos pasillos de una base científica, ahora la jungla, en todo su esplendor, se convertirá en el decorado fundamental. Por supuesto, también habrá localizaciones en el interior de complejos, y hasta en pequeños pueblos construidos por los colonos, sin embargo la jungla será el principal escenario de la batalla. Además, Capcom ha querido volver a sus orígenes por lo que ha abandonado los gráficos 3D de la primera parte, a los que no sacaron el partido que se esperaba, volviendo a los escenarios renderizados, típicos de *Resident Evil*. Este detalle, unido a la mayor exuberancia del paisaje, dotará a *Dino Crisis 2* de un atractivo gráfico del que carecía su antecesor, y que además permitirá mayor cantidad de detalles. Pero, aunque el cambio más llamativo a primera vista sea el gráfico, la jugabilidad va a sufrir modificaciones más profundas aún.

Más dinosaurios, más munición, más disparos, más acción.

Una de las críticas más repetidas con respecto a *Dino Crisis* era que ofrecía un ritmo de juego demasiado pausado, poco emocionante. Tenías que preocuparte más de ahorrar munición y de escapar de los dinosaurios que de enfrentarte a ellos. Sensación que se veía reforzada por la complejidad de sus continuos puzzles y la lentitud en el avance del juego. Pues bien, *Dino Crisis 2* será todo lo contrario, obligándonos a mantener un ritmo de acción tan frenético que casi parecerá un arcade más que una aventura. De hecho, ahora los enemigos nos podrán atacar en grupos de hasta cinco individuos y los dinosaurios gigantes nos perseguirán con una obsesión enfermiza y acuciante.

El comienzo de una odisea jurásica



Una vibrante y atractiva intro nos mostrará cómo los dinosaurios acaban en un sólo ataque con la numerosa expedición de rescate. Regina y Dylan logran escapar, pero los enemigos son muchos, y tienen hambre...

La gran cantidad de novedades que Capcom ha incluido en Dino Crisis 2 va a permitirnos disfrutar de una secuela que casi nos parecerá un juego nuevo.

Las localizaciones

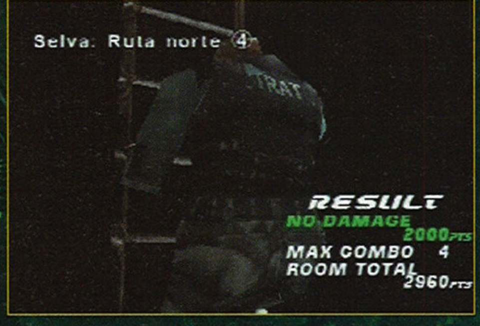
El juego nos invitará a movernos por escenarios muy dispares y variados, e incluso podremos desplazarnos de un punto a otro de la isla en la lancha de los protagonistas. Eso sí, todos los escenarios tendrán un denominador común: ciertas zonas sólo podrán ser abiertas por uno u otro de los héroes, gracias a sus distintas habilidades.





La gran novedad

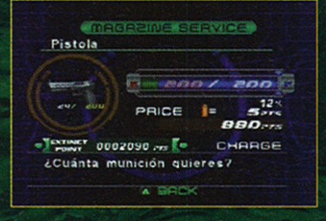
La novedad más sobresaliente de este *Dino Crisis 2* la podremos encontrar en el curioso sistema de combos que los chicos de Capcom han ideado. Gracias a este sistema acumularemos puntos en las distintas zonas de los escenarios en virtud del número de enemigos que hayamos tumbado y de si hemos sido capaces de hacerlo de manera consecutiva. Gracias a estos puntos podremos comprar y recargar las armas y hacernos con ítems importantes.





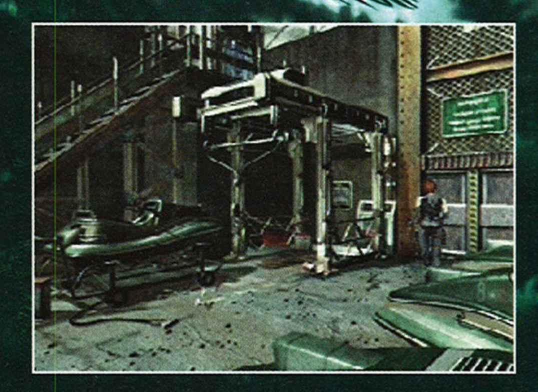


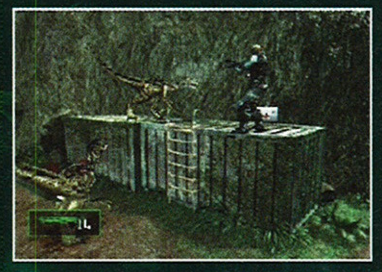




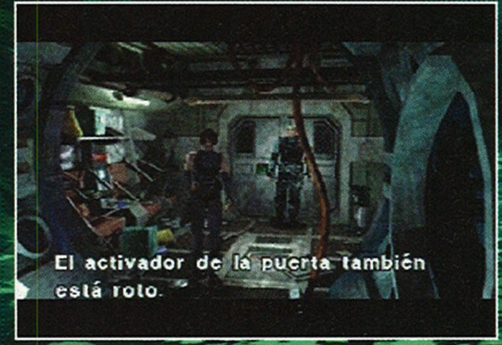


Igual que ocurre con los zombies de *Resident Evil*, no podremos dar por muertos a los dinosaurios hasta que no les veamos la sangre





Ahora los dinosaurios serán mucho más ágiles y además nos atacarán en numerosas bandadas.



A lo largo del juego del disfrutaremos de numerosas escenas donde se nos irán dando nuevos detalles sobre la aventura. Como es habitual, todo los textos estarán perfectamente traducidos.

Se pierde parte del factor "susto" y de la tensión de la primera parte, pero se añade un ritmo frenético del que carecen otras aventuras de corte similar. Es más, hasta se ha ideado un sistema de puntos y combos que permite comprar armas y munición, lo que reforzará notablemente el factor acción del juego.

Por otra parte, los puzzles serán menos frecuentes y mucho más sencillos. Además, como el juego se estructura sobre misiones que van cambiando, es casi como si fueran fases diferentes, con enemigo final incluido, lo que añadirá un nuevo dinamismo al juego y nos invitará a recorrer nuevos escenarios continuamente. Es más, en ocasiones incluso nos ahorraremos esos viajes de una punta a otra del escenario para localizar un ítem, ya que el propio juego nos llevará allí directamente.

Otra gran diferencia con *Dino Crisis* es la aparición de Dylan, uno de los forzudos militares de las tropas de rescate. Y es que alternaremos su control con el de Regina, aprovechando las distintas habilidades de cada uno para explorar diferentes zonas de la jungla y de las dependencias de la base científica. Además, nuestros héroes podrán hacer uso de dos armas simultáneamente, lo que nos permitirá, por ejemplo, disparar a un raptor mientras con un machete nos quitamos a otro de encima...

En resumen, *Dino Crisis 2* va a ser casi un juego nuevo más que una secuela y, además, va a estar traducido al castellano. No hay duda de que se presenta como uno de los títulos más atractivos de estas Navidades. Paciencia, que para el 24 de noviembre ya queda menos...







GIRO DE 520° A 4 Mts. DE ALTURA
18.11.92/LADBROKE GROVE.LONDON

GIRO VERTICAL DE 360°
A 3 Mts. Y MEDIO DE ALTURA
12.06.89/DOWNTOWN.NEW YORK

SALUDO AL PÚBLICO
A 3 Mts. DE ALTURA
SENTADO EN EL MANILLAR
16.08.96/PARÍS.FRANCIA



Aprende de los errores de Dave









Acclaim®

Koudelka

La cara más oscura del rol

Un misterioso monasterio rodeado de leyendas de sangre y riqueza atrae a tres aventureros tan distintos entre sí que se podría decir que son enemigos naturales. Sin embargo, para sobrevivir tienen que unir sus fuerzas y enfrentarse codo con codo a los terrores de un edificio que oculta muchos más secretos horribles de lo que a primera vista parece...



En algunos combates habremos de tener en cuenta, además del enemigo, ciertos obstáculos que pueden influir en nuestros desplazamientos y eficacia de ataque.







En ocasiones, coincidiendo con giros inesperados del argumento, los tres héroes aparecen juntos en pantalla. Suelen ser las charlas más profundas del juego.

En una sorprendente mezcla de géneros, *Koudelka* nos ofrece un planteamiento poco habitual que absorbe elementos propios de las aventuras al más puro estilo *Resident Evil* y de los juegos de rol en la línea *Final Fantasy*. La fórmula resultante de esta curiosa ecuación tiene algunos efectos secundarios muy poco recomendables, que por suerte quedan en un segundo plano tras acertar a descubrir las virtudes de la mezcla. Y es que *Koudelka*, ya sea por su poco explicativa intro, ya sea por su rara combinación de géneros, no es un juego fácil de asimilar al principio.

PARTIENDO DE LAS PREMISAS de cualquier survival horror, mansión embrujada, puertas cerradas, monstruos y muchos ítems por encontrar, el juego nos pone a los mandos de Koudelka, una médium asediada por los espíritus de un monasterio. Gráficos prerenderizados sobre los que se mueven personajes poligonales, ambientación tétrica y banda sonora sobrecogedora. ¿Otro *Resident*? Enseguida nos damos cuenta de que no es otro *Resident*. Y es que al poco de empezar, Koudelka se encuentra con un aventurero que se une a ella como lo haría cualquier personaje en un juego de rol, es decir, pasa a tener su propio menú y podemos equiparle con sus propias armas y armaduras. Segunda sorpresa, aparece un monstruo y la pantalla muestra un sistema de combate por turnos basado en menús, similar al de cualquier juego de rol, con la peculiaridad de que podemos desplazar a nuestros héroes sobre una cuadrícula, añadiendo un toque estratégico en la línea *Vandal Hearts II*. Es obvio que no estamos ante un survival

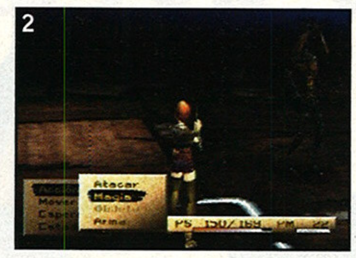




Así se combate: nociones básica para sobrevivir en Koudelka

Nuestra primera decisión ante un combate será atacar o huir. Si nos decidimos por el ataque, lo más recomendable para subir el nivel de los luchadores, podemos optar por acción, mover o esperar (1). Dentro de acción podremos usar ataques con arma, magia (2) o emplear un objeto. Tras elegir el tipo de ataque, marcaremos al oponente que queremos golpear (3) y después podremos movernos (4), para alejarnos o acercarnos a nuestro objetivo. Tendremos que repetir estas acciones con cada personaje. Lástima que gráficamente estos combates sean tan pobres...









horror tradicional. El caso es que este planteamiento tiene varios defectos, por un lado perdemos la tensión que provoca en cualquier survival horror el mero hecho de girar o no una esquina, y por otro los combates son más simples que los de un RPG tradicional. Además, el desarrollo resulta al principio demasiado lineal y el atractivo hilo argumental se desmadeja muy lentamente. Vamos, que durante las tres primeras horas no sabes muy bien si te gusta o no.

La cosa cambia cuando aumentan los puzzles (que tardan en aparecer), los enemigos se complican (y varían un poquito) y los acontecimientos se suceden a un ritmo más rápido. Como en todo RPG, se hace molesta la sucesión de combates repentinos justo cuando sabemos dónde queremos ir, y como en todo survival horror ciertas cámaras no muestran el enfoque más oportuno, sino el más espectacular. Lo normal en ambos géneros...

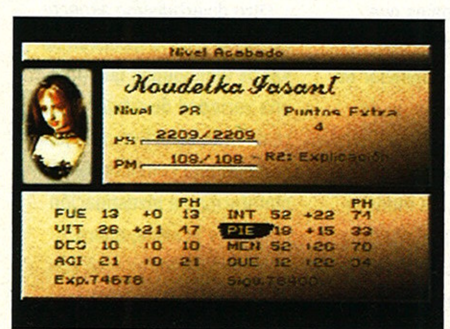
KOUDELKA EMPIEZA A COBRAR FUERZA y a enganchar de verdad en el segundo CD. Y tiene 4 discos. A partir de ese punto la cosa se vuelve más aventurera y, aunque los combates son gráficamente tristísimos, engancha con sus puzzles, sus misterios y hasta por las charlas metafísicas de los tres héroes. Eso sin olvidarnos de la complejidad que van ganando los combates, donde se nos obligará a usar con astucia las muy diferentes habilidades de cada héroe.

Superando la sorpresa inicial, *Koudelka* se convierte en una opción más que recomendable para todos los que quieran probar cosas nuevas dentro del RPG ...o de las aventuras de acción. En ambos casos, engancha con la misma fuerza.

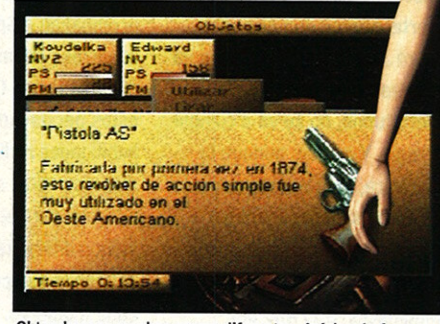


Aunque no es fácil ver los ítems que podemos coger, si hay algo interesante Koudelka girará la cabeza para mirarlo, haciéndonos de guía.

Las escenas cinemática, de gran calidad, añaden emoción a ciertos puntos del absorbente argumento del juego. Algunas dan mucho miedo...



Al subir el nivel de un personaje ganaremos puntos que debemos repartir entre sus 8 habilidades, según el efecto que busquemos: más fuerza, más magia, más velocidad...



Obtendremos muchas armas diferentes. Así, las de fuego necesitan munición, las espadas se rompen, y otras tienen virtudes mágicas que afectan sólo a ciertos enemigos.





KOUDELKA
Infogrames/SNK • Juego de rol

Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1**
Calificación: **+18 años** — Precio: **7.490 ptas.**
Memory Card (1 bloque) — Dual Shock

Gráficos 7 — Sonido 8 — Diversión 8

- Argumento, doblaje: ambientación.
- Que gane intensidad a cada paso.

- Técnicamente los combates son pobres y los enemigos no asustan.

8

Al principio se hace pesado, pero gana intensidad a cada paso y seguro que sabe enganchar tanto a los seguidores del rol como de las aventuras de acción.

Spyro: El año del Dragón

El mejor Spyro de la historia





Si te gustan las plataformas, disfrutas con la variedad y Spyro siempre te ha parecido un personaje entrañable, estás de enhorabuena, la tercera entrega de la serie está a punto de ponerse a la venta y tiene toda las papeletas para convertirse en tu juego preferido.

¿Hace un combate de boxeo? En este *Sypro* nos podemos encontrar con cualquier situación, por fuera de lugar que pueda parecer en un plataformas.



Cuando aparecen durante tres años consecutivos versiones del mismo juego, la cosa empieza a convertirse en más de lo mismo. Ejemplos podríamos enumerar muchos y aunque la fama del juego o el carisma del protagonista suelen bastar para relanzar la tercera (o la cuarta) entrega de una serie, lo cierto es que el título empieza a perder frescura y hasta interés. Por suerte, parece que con este *Spyro 3*, cuya segunda parte ya empezaba a dejar escapar un ligero tufillo, no se va a cumplir la regla. Y es que, aunque la mecánica, idea y planteamiento del juego siguen siendo los mismos, los chicos de Insomiacs le han echado imaginación a *El Año del Dragón* y nos van a presentar un montón de situaciones que saben revitalizar, y de qué manera, las aventura de este famosísimo personaje.

EL ASPECTO MÁS INNOVADOR de esta tercera entrega de la serie son los nuevos personajes que acompañan a Spyro y que nosotros podemos manejar en algunas fases. Cada uno de estos personajes tiene habilidades radicalmente distintas entre sí, de manera que casi parece que jugamos juegos diferentes en función del héroe que controlamos en cada momento. Por desgracia, no podemos elegir a quien queremos manejar en cada momento...

Otro divertidísimo aspecto de *Spyro 3* es la inclusión de varios mini-juegos que ofertan una variedad de situaciones realmente atractiva. Así, junto a la habitual combinación de plataformas e investigación propia de la serie, ahora podemos probar suerte con otro tipo de retos: realizar acrobacias en un monopatín, disputar un combate de boxeo,





No os dejéis engañar por su apariencia, porque este nuevo Spyro oculta muchas más sorpresas de las que a primera vista parece.

pilotar un submarino… Esta mezcla, tanto de mini-juegos como de alternativa de personajes, se repite a lo largo y ancho de los 37 niveles del juego, otorgando al desarrollo una variedad digna de mencionar.

Por supuesto, el sistema del juego sigue intacto de manera que iremos encontrando portales en los 4 mundos principales que nos llevarán a cada una de las fases del juego y a sus correspondientes niveles. Como es obvio, algunos de estos portales no se abrirán hasta que hayamos recuperado cierto número de huevos o de gemas, lo que hace imprescindible recorrer de cabo a rabo todos los niveles. Y más aún si lo que queremos es completar el 100% de la aventura, una tarea altamente complicada.

En el aspecto técnico no se aprecian a primera vista demasiadas novedades, aunque lo cierto es que tanto los escenarios como los hilarantes enemigos han ganado en polígonos y texturas, lo que aumenta la sensación de detalle. Por lo demás, disfrutaremos de niveles igual de amplios que siempre y sin atisbo de "popping" o niebla. Además, está doblado y tracucido al castellano.

ENCONTRANDO EL EQUILIBRIO PERFECTO

entre técnica y diversión, *Spyro El Año del Dragón* es sin ninguna duda el mejor juego de la saga, y un plataformas indispensable para los seguidores del género. No defraudará a nadie, salvo, quizá, por que la dificultad no es excesivamente alta. Algo que por otro lado lo hace recomendable para todo tipo de públicos.





En los niveles de monopatín habrá que hacer piruetas y sumar muchos puntos. Casi como en *Tony Hawk*...



Disfrutaremos de pequeños mini-juegos como disparar proyectiles con un cañón o, como en este caso, derretir a los enemigos dirigiendo un rayo de sol.



Cinco personajes diferentes, cinco juegos en uno

Sumando a Spyro, el juego nos permite controlar a cinco personajes que tienen sistemas de control tan distintos entre sí que casi es como si habláramos de juegos totalmente diferentes. Eso sí, para poder manejar a cada personaje primero hemos de liberarle, normalmente pagando un rescate de gemas a Ricachón, y sólo estará disponible en fases específicas. Lástima que no podamos elegir el personaje con el que queremos jugar en cada momento...





Monstruo de las cavernas: Es tan fuerte que puede empujar objetos, habilidad que le está negada a los otros personajes. Además, con su porra puede desviar los proyectiles de los enemigos.



Kanguro: Ataca pegando poderosas patadas y no tiene rival a la hora de saltar. Y es que, además de su poderoso salto, posee un movimiento de doble impulso que le lleva a alturas estratosféricas.





Pingüino: Este simpático pingüino vuela gracias a unos cohetes, lo que nos permite ascender o descender a nuestro antojo. Además de disparar misiles, puede coger bombas y lanzarlas hacia abajo.



Mono espacial: Ágil y pizpireto, este mono futurista demuestra su puntería con una modernísima pistola de rayos al tiempo que da cumplida prueba de su enorme velocidad.



Gracias a ciertos portales especiales Spyro podrá ganar algunos poderes extra, como una bocanada de fuego de gran poder destructivo.



SPYRO: EL AÑO DEL DRAGÓN
Sony • Plataformas

Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1**

Calificación: **+3 años** — Precio: **6.990 ptas.**

Memory Card (1 bloque) — Dual Shock

Gráficos **10** — Sonido **9** — Diversión **10**

+ Los distintos personajes, los mini-juegos y la variedad en general.

− Un pelín más de dificultad no le habría venido mal...

10

Por variedad, belleza, jugabilidad y diversión, este tercer Spyro es el plataformas 3D más completo que podéis encontrar. Y apto para todas las edades.

Esto es Fútbol 2

Con todo el sabor del buen fútbol

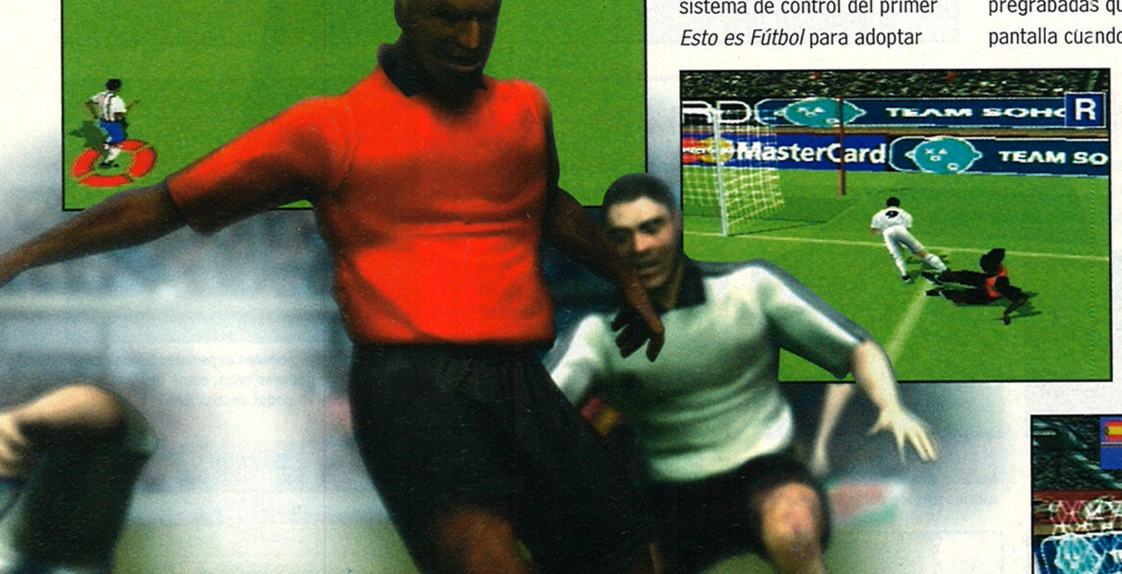


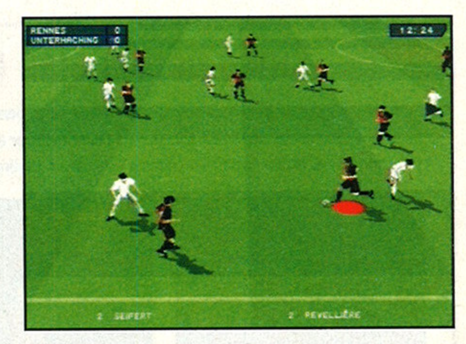
Sony ha puesto toda la carne en el asador en el comienzo de esta nueva temporada y mejorando notablemente su equipo titular ha conseguido que podamos corear a voz en grito: "Goool en el Molinón".

Con esta frase tan radiofónica hemos querido condensar la esencia de la nueva entrega de *Esto es Fútbol*, ya que empezamos apreciando la calidad del juego con los acertados comentarios de Gaspar Rosetti que nos transportan de lleno a los partidos más trepidantes que podáis imaginar. Y es que Sony ha hecho los deberes a la hora de programar esta secuela y ha dejado atrás el complejo sistema de control del primer *Esto es Fútbol* para adoptar una forma de juego muy intuitiva, similar a la que utiliza la saga *ISS*. Ahora son los cuatro niveles de dificultad los encargados de adaptar el fútbol a la habilidad del jugador, y eso es una grata noticia. Pero no la única.

El apartado gráfico ha recibido también un buen lavado de cara. Se han incluido nuevas animaciones para los jugadores, más volumen en los estadios y una buena colección de espectaculares escenas pregrabadas que saltarán a la pantalla cuando recibamos una tarjeta, celebremos un gol o nos lamentemos tras marcar en propia puerta... Pero donde *Esto es Fútbol 2* está cargadito de novedades es en el apartado de la jugabilidad.

A LA HORA DE JUGAR nos vamos a encontrar con una mecánica de pases más inteligente, donde podremos efectuar tiros al hueco con toda soltura o cambios de juego a la banda contraria. Los movimientos especiales y los regates ahora se ejecutan pulsando los botones R y L, y



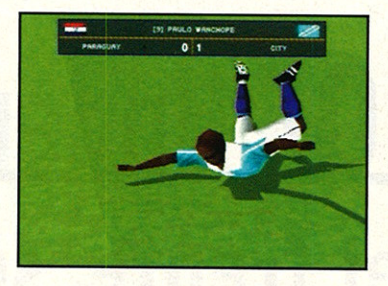




También hay hueco para la polémica en *Esto es fútbol 2*. Viendo esta pantalla, todavía albergamos dudas de si el balón entró o no. El arbitro concedió gol contra España, el muy...

¡Qué chicharro, madreee!

Los goles hay que celebrarlos como se merecen. Para ello, los chicos de Sony han incluido 53 secuencias de Motion Capture nuevas para las celebraciones de los goles y para las animaciones especiales al ganar alguno de los torneos del juego.





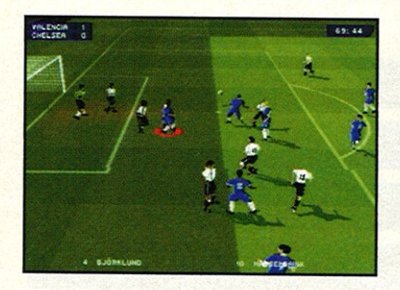
Personaliza a tu equipo favorito

¿Que estás cansado de la camiseta de tu equipo? ¿Que te gustaría que Roberto Carlos tuviera melena? ¿Que quieres un jugador con tu nombre como nuevo fichaje del Barcelona? No hay problema. Bucea un poco en el completo editor del juego, y cambia todo lo que quieras.













se han incrementado las opciones de movimientos en ataque y defensa, como el poder mover la barrera cuando nos vayan a lanzar una falta. También llama la atención el incremento de la IA de los rivales, así como la gran variedad de rechaces que se suceden en pleno juego, con lo que resulta impredecible el desarrollo del partido. Así, os podéis encontrar con que un defensa ha desviado un tiro a puerta y despista a vuestro portero que no puede detener el balón. Ahora sí que "esto es fútbol".

Además, se ha potenciado al máximo el hecho de que los goles no tengan ninguna rutina, de manera que marcar un gol igual que otro será prácticamente imposible, igual que tener una jugada mágica de esas que nunca fallan.

Como veis, el juego cuenta con una ingente cantidad de detallitos que en un principio pueden parecer "chorraditas", pero que son los que acaban dando salsa a los partidos.

PARA QUE NO FALTE DE NADA, dispondremos de 4 tácticas a elegir, que se podrán ejecutar en tiempo real sin pausar el juego. Genial. Por supuesto, contaremos con los habituales modos de juego, con una gran variedad de ligas y torneos y de remate, todas las plantillas de 320 clubes y selecciones mundiales, escrupulosamente actualizadas, aunque el nombre de los equipos no llega a ser real del todo.

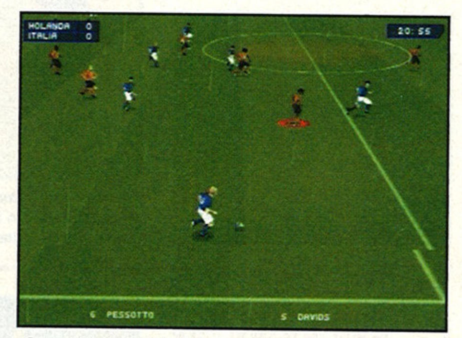
Como veis, este simulador os va a dar muchas tardes de buen fútbol. Sólo queda ver si *FIFA 2001* logra superarlo.



Estos iconos de pase suponen una novedad en esta entrega, y te saldrán a la hora de lanzar un fuera de banda, un saque de esquina o un tiro libre. La verdad es que resultan útiles para efectuar tácticas.



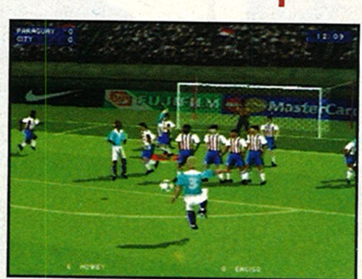
La firmeza del arbitro se puede fijar de ciego a severo. En esta última opción sacará tarjeta a las primeras de cambio.



¿Crees que tu equipo está preparado para jugar a tope sobre un terreno mojado? Pruébalo y verás qué diferencia.

Aquí hay de todo... esto sí que es fútbol





Pues sí, nunca fue más cierta esta afirmación, porque en esta secuela se reflejan todas las variables que pueden suceder en un partido de fútbol real. Un penalti discutible al filo del descanso, o una falta al borde del área cuando falta un minuto y que te pondrá en serios apriertos. Y es que los rivales no son cojos, pon el juego en una dificultad algo elevada y podrás comprobarlo tú mismo.



ESTO ES FÚTBOL 2
Sony • Deportivo

Idioma: **Castellano** Jugadores: **1-8**

Calificación: **+3 años** Precio: **6.990 ptas.**

Mem. Card (8 bloq.) · Dual Shock · Multi Tap

Gráficos 9 · Sonido 9 · Diversión 9

- El realismo de las jugadas y las variables a la hora de marcar gol
- No dispone del nombre real de los equipos, pero sí de los jugadores

9

Un gran simulador de fútbol que se sitúa por encima de la anterior entrega y de la competencia actual. Habrá que ver que pasa con *FIFA 2001*...

Medal Of Honor Underground

Sin novedad en el frente, señor





Sólo han pasado 12 meses, pero Dreamworks ya tiene a punto la secuela de su aclamado shoot'em up subjetivo ambientado en la siempre apasionante Segunda Guerra Mundial.



Cada país está representado de una manera sobresaliente, sobre todo en lo referente a arquitectura.





Medal Of Honor Underground introduce algunas nuevas armas, como los cócteles Molotov, que serán imprescindibles para resolver situaciones de alto riesgo en las que somos atacados por numerosos enemigos al mismo tiempo.

En octubre del año pasado, Dreamworks sorprendió a propios y extraños con el lanzamiento de *Medal Of Honor*, un excelente shoot´em up subjetivo ambientado en la Segunda Guerra Mundial que consiguió cautivar millones de usuarios de todo el mundo. Dado su éxito, Dreamworks comenzó a trabajar en la secuela poco después de finalizar el original, y en menos de doce meses han dado forma a una segunda parte que, pese a ser superior en casi todos los aspectos, no resulta tan sorprendente.

SIGUIENDO LA MODA DE LAS "PRECUELAS"

Medal Of Honor Underground se ambienta unos años antes de los hechos narrados en el primer *MOH*, y se centra en el período histórico comprendido entre la ocupación y la liberación del territorio francés. La protagonista de las 7 nuevas misiones que integran el juego es Manon, la pizpireta francesa que nos servía de contacto en su antecesor, quien debe afrontar un total de 24 niveles repletos de acción y contraespionaje, en los que deberemos destruir o mermar buena parte del potencial bélico alemán. Para evitar la monotonía, Dreamworks ha introducido una vez más los clásicos niveles en los que primará pasar desapercibido, ya sea utilizando un disfraz de fotógrafa o acabando con los soldados desde lejos con un rifle de francotirador.

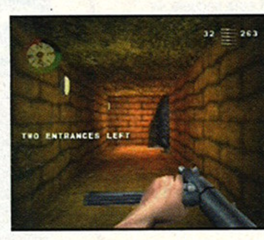
Para reforzar aún más la variedad de esta secuela, Manon deberá recorrer

Los objetivos para salvar a la humanidad

En *MOHU* tendremos que resolver todo tipo de situaciones orientadas a mermar el potencial bélico nazi o proteger a la resistencia. Algunas de nuestras tareas consistirán en destruir los depósitos de combustible y carros de combates alemanes, proteger a nuestros compañeros o asegurar un complejo laberinto de la resistencia cerrando algunas de sus entradas.









El viejo truco del disfraz







Aunque ya pudimos ver algo parecido en el primer *Medal Of Honor*, *Underground* nos permitirá suplantar la identidad de una fotógrafa alemana. Para ello deberemos, encerrar a nuestra víctima mientras se ducha (izquierda), para después recoger su equipo y sus vestimentas y desplazarnos por la base alemana sin despertar sospechas... aunque algunos soldados nos pedirán las correspondientes autorizaciones para acceder a ciertas zonas del mapeado. Un detalle genial que, pese a no ser original, siempre es de agradecer.

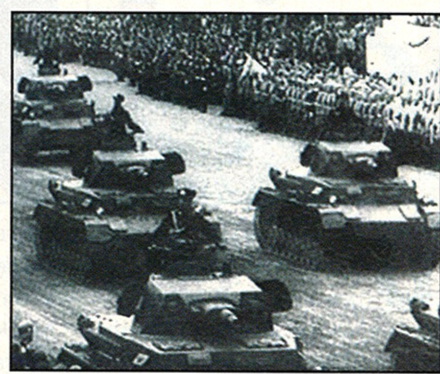
5 países distintos, como son Italia, Alemania, Grecia, África y Francia, encontrando en cada uno distintas adversidades, ya sean enemigos aclimatados al entorno, como los África Corps, o edificaciones propias de la región, como los enrevesados castillos alemanes. En este apartado, sólo podemos deshacernos en elogios hacia Dreamworks, ya que ha sabido captar de modo sobresaliente algunos de los momentos más importantes de la Segunda Guerra Mundial, así como las unidades, el armamento o el escenario que en estos fragmentos históricos tuvieron un papel importante.

Al mismo nivel roza el apartado sonoro que, por segunda vez consecutiva, se puede considerar digno de una película en la línea de "Salvar al soldado Ryan", con unas melodías de lo más cinematográfico que os podéis imaginar y un apartado de efectos especiales IMPAGABLE, en el que las voces alemanas se conjugan de manera sobresaliente con silbatos, alarmas antiaéreas... Es, junto con la documentación histórica, uno de los aspectos más sobresalientes del juego.

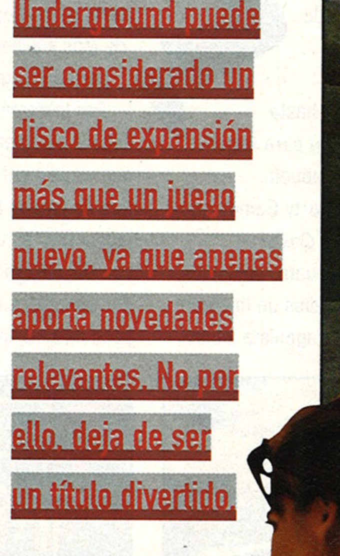
POR DESGRACIA, EL ÚNICO ASPECTO que no ha evolucionado ha sido la jugabilidad, que resulta excesivamente parecida a la de la anterior entrega. Sólo la existencia de unos mapeados más largos, algunos objetivos novedosos y la existencia de un nivel que nos invita a disparar desde una motocicleta con sidecar arrojan novedades sobre un título que bien podría ser considerado un disco de misiones del juego original. Esto, que a primera vista podría ser considerado como un aspecto negativo, ni es bueno ni es malo para aquellos que disfrutaron con el juego original, ya que encontrarán más de lo mismo con algunas novedades interesantes.



Los aspectos que más han evolucionado en *MOHU* han sido la calidad de las texturas y la variedad de los escenarios.

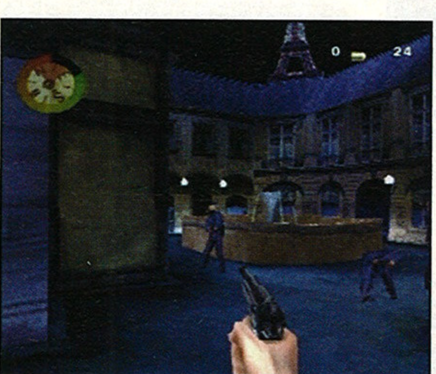


Gracias a *MOHU* y al fondo documental de Steven Spielberg, podemos conocer un poco más de esta espeluznante guerra.





En esta secuela, aparte de enfrentarnos a todo tipo de soldados, nos esperan carros de combate, antiaéreos...





MEDAL OF HONOR UNDERGROUND
Electronic Arts • Shoot 'em Up Subjetivo

Idioma: **Inglés** — Jugadores: **1-2**
Calificación: **+18 años** — Precio: **7.490 ptas.**
Memory Card (1 bloque) — Dual Shock

Gráficos 8 — Sonido 10 — Diversión 7

- Una vez más, la ambientación, las misiones, el apartado sonoro...
- Echamos en falta más novedades, y un poco más de innovación.

8

Como su antecesor, *MOHU* es uno de los mejores shoot 'em ups subjetivos de PlayStation, aunque se echan en falta más novedades y mejoras técnicas.

INCREDIBLE CRISIS!

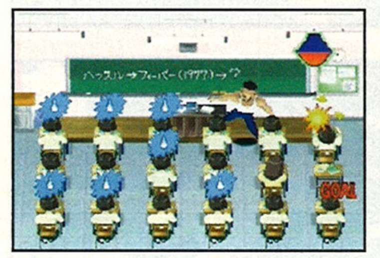
¿La familia?... ¡¡¡bien loca, gracias!!!

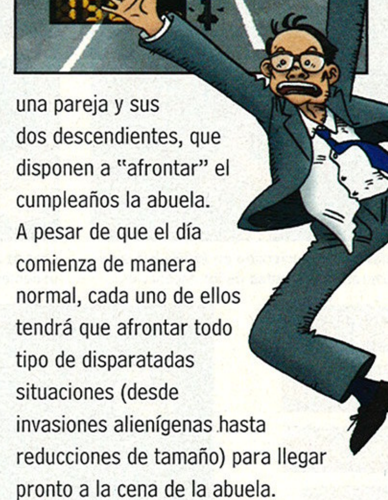


Cualquier situación tan normal, como ir a la compra, puede convertirse en una loca prueba.



Incredible Crisis! está completamente traducido, algo imprescindible en algunas pruebas.





De un tiempo a esta parte, cada vez son más los juegos japoneses que cruzan las fronteras niponas para llegar a nuestro país. Lo mejor de todo es que, la inmensa mayoría de estos títulos, son lo que llamamos "japonesadas", juegos que a primera vista parecen orientados exclusivamente al mercado japonés. El último en dar el gran salto ha sido *Incredible Crisis!*, título de Tokuma Shoten que vio la luz en Japón hace año y medio y que ahora ha sido rescatado por Titus para su lanzamiento mundial.

Incredible Crisis! se puede enmarcar dentro de los "Party Games" o juegos de "minijuegos" y nos presenta a una típica familia japonesa, compuesta por una pareja y sus dos descendientes, que disponen a "afrontar" el cumpleaños la abuela. A pesar de que el día comienza de manera normal, cada uno de ellos tendrá que afrontar todo tipo de disparatadas situaciones (desde invasiones alienígenas hasta reducciones de tamaño) para llegar pronto a la cena de la abuela.

A diferencia de los Party Games que conocemos, *Incredible Crisis!* se estructura en torno a cuatro episodios, teniendo cada uno de ellos un miembro de la familia como protagonista y una serie de minijuegos exclusivos. En total hay 24 pruebas distintas, que pondrán a prueba vuestros reflejos, velocidad machacando botones y agilicad a la hora de calcular cifras o responder preguntas de cultura general. El único punto en común entre todos estos "minijuegos" es su innegable sentido del humor, ya que a menudo utilizan como inspiración a los clásicos del cine y los videojuegos para crear las situaciones más absurdas que se os ocurran.

Dejando a un lado este sentido del humor, *Incredible Crisis!* cuenta con un apartado gráfico digno de mención, en el que los escenarios y personajes poligonales de las pruebas y las secuencias de vídeo alcanzan un nivel francamente alto. Al mismo nivel brilla la diversión, ya que con cualquiera de las 24 pruebas disfrutaréis como enanos, aunque lo cierto es que os quedaréis con ganas de más y echaréis en falta un modo para dos jugadores.

Por lo demás, *Incredible Crisis!* nos llegará completamente traducido, algo que viene a reforzar el tirón de este tipo de juegos fuera de las fronteras japonesas. Si has disfrutado de lo lindo con *Bishi Bashi*, *Incredible Crisis!* no te defraudará, aunque sí te parecerá un poco más corto.

CON UNA MIRADA SARCÁSTICA

Salvo honrosa excepción, las 24 pruebas están inspiradas en algún fenómeno cultural, pero visto desde una perspectiva tan irónica como cómica. Así, algunas pruebas se inspiran en los clásicos de los videojuegos, como *Track & Field* (arriba), en los juegos de baile, en el cine o en los mismísimos juegos de mesa, como el Simon. Una locura...











Lo diremos una y mil veces: el masaje en la noria es una prueba impagable.





Cuando completemos el juego con los 4 personajes, podremos escoger cualquier prueba en este menú.



INCREDIBLE CRISIS!
Virgin • Party Game

Idioma: **Castellano** Jugadores: **1**
Calificación: **+ 18 años** Precio: **4.990 ptas.**
Memory Card (1 bloque) Dual Shock

Gráficos 9 Sonido 8 Diversión 8

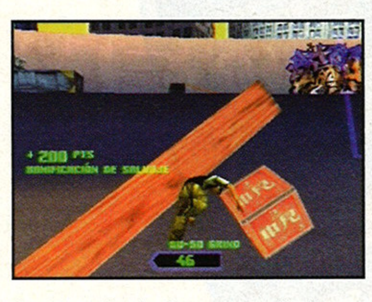
• La originalidad y grado de locura que encierran las 24 pruebas.
• Te quedas con ganas de otras 24 pruebas más...

8

Incredible Crisis! amplía el reducido catálogo de Party Games de PlayStation con un inmejorable sentido del humor, aunque por desgracia se hace bastante corto.

GRIND SESSION

Gánate el respeto de los mejores skaters







Shaba Games (creadores de la serie *Pandemonium*), han sido los encargados de programar este título de skate que cuenta con el inconveniente de tener una dura competencia. Y es que las frenéticas sesiones de monopatín a las que nos enfrenta *Grind Session* combinan elementos que ya hemos visto en otros juegos de skate, como por ejemplo los dos *Tony Hawks*. Pero que nadie piense que es una imitación pura y dura de éstos últimos, porque aunque aprovecha el éxito y el tirón de público que ellos han abierto, también aporta un estilo propio muy marcado con algunas características interesantes.

La pregunta del millón: ¿Pero es mejor o peor que *Tony Hawks*? Desde luego queda muy por debajo de la segunda parte, pero a un nivel muy similar al de la primera.

Grind Session respeta mejor las leyes de la física que el primer *Tony* y tiene pruebas más divertidas, con el aliciente de poder competir hasta un total de 16 jugadores, obviamente por turnos. El sistema de control es muy parecido en ambos, y además cuentan con la misma mecánica en las piruetas y los saltos. Pero el primer *Tony* gana claramente en el mayor tamaño de los escenarios y en la solidez gráfica de los fondos y las animaciones del skater. ¿Aún tienes dudas? Vamos a intentar resolvértelas.

Otras novedades que aporta *Grind Session* al género radican en la utilización de una vista libre apretando L2, que hace que se pare el tiempo que tenemos para hacer la fase, y te deja ver las "líneas técnicas". Estas líneas vienen a ser unos recorridos prefijados que, en caso de seguirlos bien, te suben la puntuación a las nubes. También es interesante el hecho de tenerte que ganar el respeto del resto de los skaters, demostrando en el juego lo que sabes hacer. Sin estos puntos de respeto, no podrás desbloquear nuevos circuitos.

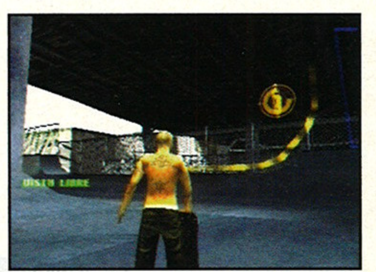
Si quieres ir más allá, y eres todo un hacha con el monopatín, te puedes poner "endemoniado", algo parecido al estar "on fire" en algunos juegos de baloncesto. Por supuesto, vas a encontrar agujeros, rampas y tuberías dispersas por ocho pistas repletas de fases ocultas y de bonus, para que hagas todo lo que quieras y consigas los objetivos marcados en el juego, que pueden ser desde lograr puntos a desparramar bidones.

Y todo ello encuadrado en los modos de juego típicos de práctica, skate libre, resistencia y torneo, con algunas sorpresillas como el juego del burro.

La banda sonora que acompaña en todo momento a la acción es muy buena, por no decir que es una pasada, y está interpretada por Black Flag y Sonic Youth entre otras bandas.

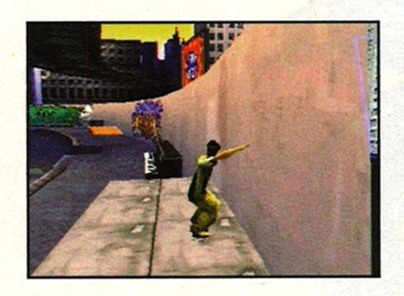
En definitiva, *Grind Session* es un buen juego de skate con puntos fuertes y algún talón de Aquiles, pero que en su conjunto muestra un nivel de calidad notable, y que seguro que satisface a todos los que disfrutan sacando chispas de su tabla.

Hasta 16 jugadores por turnos pueden competir en cuatro equipos. ¿Quién es el mejor skater?

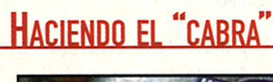


Prueba a seguir esta "línea técnica" hasta el techo. No es nada fácil pero mola cantidad.



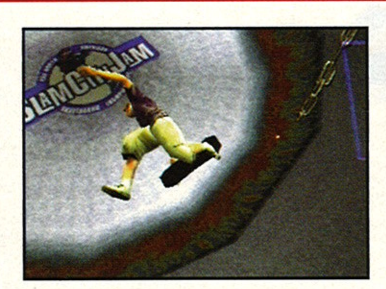


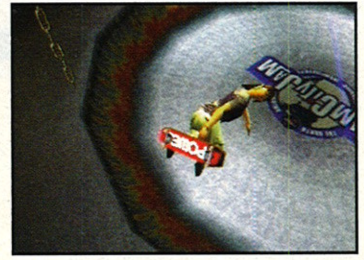




HACIENDO EL "CABRA"







Si ya has probado otros juegos de skate, en *Grind Session* te vas a encontrar con que las piruetas, saltos y demás locuras se efectúan con los mismos botones y la misma combinación. Esto es una gran noticia, porque ya lo tienes aprendido y sólo te queda disfrutar como un loco y romper la tabla de puntuación.



GRIND SESSION
Sony • Deportivo

Idioma: **Castellano** Jugadores: **1-16**

Calificación: **+ 3 años** Precio: **6.990 ptas.**

Memory Card (1 bloque) — Dual Shock

Gráficos 8 — Sonido 8 — Diversión 9

- Sus retos y pruebas son divertidos.
- Pueden jugar hasta 16 jugadores.

- Los escenarios son muy pequeños.
- Se aprecian algunos parpadeos.

8

En su conjunto *Grind Session* se sitúa a un nivel similar al primer *Tony Hawk*, y aunque sea algo más caro aporta novedades y resulta igual de divertido.

LAND MAKER

La construcción en clave de puzzle

Siguiendo el modelo de puzzles como *Bust A Move*, *Land Maker* nos propone construir casas juntando bloques del mismo color que lanzamos desde la parte inferior de la pantalla. Cuantos más bloques juntemos más grandes serán nuestros edificios. Partiendo de esta sencilla mecánica, en *Land Maker* podemos optar por dos modos de juego. Por un lado, el modo arcade nos permite jugar contra la máquina (o contra un amigo) de manera que si conseguimos levantar muchos edificios y luego los deshacemos mandaremos al rival un montón de bloques que invadirán su pantalla. Jugar contra la máquina resulta monótono, pero, como casi siempre en estos casos, a dobles se hace muy divertido.

Sin embargo, donde *Land Maker* se lleva la palma es en el modo puzzle. Aquí nuestro objetivo es construir un edifico concreto antes de que nos quedemos sin terreno. Por supuesto, bloques de distinto color, vericuetos casi imposibles de llenar y todo tipo de trampas nos obligarán a devanarnos los sesos. Como a cada nivel la cosa se complica, el juego cada vez pica más y aunque no se puede decir que sea el mejor de los puzzles, la carencia que últimamente sufrimos en el género y su asequible precio, lo colocan como uno de los más recomendables del momento.



Cuando deshacemos nuestras construcciones, lanzamos una andanada de bloques al rival.

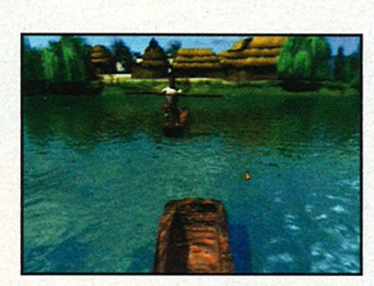


En el Modo Puzzle cada vez se nos pedirá levantar edificios más grandes y complejos.



AZTECAS

Descubriendo la historia de una civilización







Cyro se viene caracterizando por programar aventuras gráficas en su estado más puro, ambientadas en escenarios más o menos reales como Egipto, Versalles o la mítica Atlántida. En esta ocasión le ha tocado el turno a los aztecas, pueblo que ofrecía sacrificios humanos para adorar a Tonatiuh, su Dios todopoderoso que simbolizaba la fuerza del Sol.

Aztecas ofrece perspectiva en primera persona y un depurado entorno 3D gracias al sistema Onmi 3D que nos permite mirar a nuestro alrededor. Los gráficos son detallados y bonitos, aunque con algo de pixelación en los primeros planos. Pero cuando vemos su lento desarrollo y la escasa acción, llegamos a la conclusión de que nos encontramos ante un título al que hay que aplicarle una gran dosis de paciencia para jugarlo.

Desde luego, tiene el atractivo de contar con un modo visita para contemplar como unos turistas las ciudades virtuales que se incluyen en el título, y una completa enciclopedia donde aprenderemos todo lo relativo al pueblo azteca. Con todo, este título queda reservado a los jugadores más sesudos o a los amantes de esta perdida civilización milenaria.



LOS PICAPIEDRA

Carreras en Roca Villa

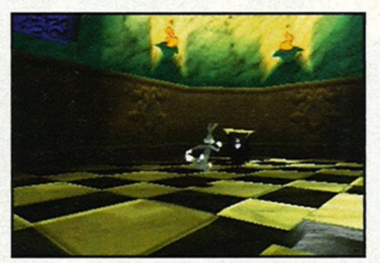

Además de los circuitos, también habrá pistas circulares con una mecánica especial.



Los Picapiedra protagonizan un arcade claramente destinado a los más pequeños, en el que nuestro objetivo es tan simple como deslizarnos por distintos circuitos recopilando ítems. Estas pistas están diseñadas con muchos obstáculos fáciles de sortear y con detalles propios de la serie que encantan a los benjamines de la casa. Por desgracia, aunque su diseño, dificultad y ausencia absoluta de violencia está ajustado para los "peques", el juego está inglés, por lo que los niños se perderán los comentarios de los héroes. Por lo demás, tu hermano de 6 años seguro que disfruta con este curioso arcade.




En una de las fases de bonus, tendremos que competir contra los vikingos en unos trineos.


¿Estás dispuesto a imitar todos los movimientos de esta bailarina? Si lo haces, te reirás un rato.

En Transilvania tendrás que adentrarte en el castillo del mismísimo Conde Drácula.

BUGS BUNNY & TAZ: TIME BUSTERS

Quieto amigo, ¡esa zanahoria es mía!

Infogrames, con la licencia de la Warner Bros debajo del brazo, ha desarrollado esta peculiar aventura del conejo Bugs junto al simpático y tragón diablo de Tazmania.

Todo empieza cuando el patoso pato Lucas sale despedido por error hasta un planeta lejano y la abuelita Paz pide ayuda a nuestros dos personajes para que intenten rescatarlo.

El juego se compone de cuatro grandes áreas a visitar que incluyen la época azteca, las ciudades vikingas, la espeluznante Transilvania y la enigmática Arabia. Dentro de cada uno de estos mundos debemos recorrer varios escenarios, y nos encontraremos de regalo con fases de bonus muy imaginativas, en las que podremos jugar un partido de fútbol o bailar la danza de los siete velos con un "tutú" puesto en la cintura. Por supuesto, nuestros personajes podrán efectuar un gran número de movimientos, así veremos a





Bunny meterse bajo tierra o a Taz rompiendo todo lo que pille por delante, con lo que gana la jugabilidad.

La orientación de la aventura, como podéis sospechar, va dirigida a los más "peques" de la casa, aunque por duración y dificultad bien podría poner en un aprieto a jugones experimentados.

Gráficamente presenta algunas imprecisiones y el entorno poligonal sufre, en ocasiones, ciertos parpadeos preocupantes. Pero si perdonáis este defectillo, el conejo de la suerte y todos los demás personajes de la Warner os prometen un juego bastante largo y también muy entretenido.





MIKE TYSON BOXING

Derrotado por K.O. técnico

Pocos meses después de que PlayManía iniciara su andadura, llegó hasta nuestras manos un juego de boxeo bastante prometedor, que atendía al nombre de *Prince Naseem Boxing*. Su desarrollo corría a cargo de Codemasters, compañía que optó por reprogramar el juego completamente, pese a que esta versión "alpha" ya presentaba gran atractivo y eficaz jugabilidad.

El resultado, tras casi dos años de desarrollo, es este irregular *Mike Tyson Boxing*, título que basa casi todo su encanto en el hecho de contar con la imagen del polémico púgil "mastica-orejas". Y es que pese a los intentos para hacer de este título un simulador serio y riguroso, no convence ni el diseño de los boxeadores ni sus animaciones, que ni por asomo alcanzan la calidad ni el realismo de *Knockout Kings 2000*.

Para mayor desgracia, la jugabilidad tampoco alcanza el nivel del juego de


Para levantar a nuestro púgil de un K.O. tendremos que demostrar cierta coordinación.


En el modo Mundial, Mike Tyson nos dará consejos sobre la dieta y el entrenamiento.





EA Sports ya que tiene algunos detalles, como mantener presionados los botones de ataque para restar más energía al rival, que son más propios de un juego de Dragon Ball que de un título inspirado en el mundo del boxeo.

Pese a todo esto, no podemos negar que los combates se hacen amenos y, en ocasiones, hasta interesantes, aunque a menudo falla la inteligencia artificial y el combate se reduce a golpear un "vegetal inerte".

Sin duda alguna, lo mejor de *Mike Tyson Boxing* es el llamado modo Mundial, en el que escogemos a un púgil novel con el objetivo de entrenarle y convertirlo en el número uno de su categoría, para lo que debemos reglar su dieta, sistema de entrenamiento, ordenar su agenda de enfrentamientos... Vamos, como en un juego de mánager.

Es una verdadera lástima que Codemasters no haya conservado el concepto original del juego, ya que desde nuestro punto de vista, era bastante superior a este *Mike Tyson*.




Play manía
Guías & Trucos
Tenchu 2 .... pg. 4
Ataques, armas, personajes ocultos, las misiones...
Spiderman .... pg. 14
La manera más fácil de encontrar todos los cómics.
Alundra 2 .... pg. 21
La segunda parte de un juego tan largo como difícil.
Y trucos para:
Front Mission 3, Jackie Chan, Jungla de Cristal 2, Nightmare Creatures 2, Radikal Bikers, Silent Bomber

Front Mission 3



Con estos sencillos trucos lograrás mejorar la visibilidad de los combates gracias a nuevos puntos de vista.

• **Vista subjetiva:**
En cualquier momento de la partida pulsa esta secuencia de botones para disfrutar de una nueva vista en primera persona:
▲, ■, START, START.

• **Nueva cámara:**
Igual que antes, pulsa esta secuencia en cualquier momento del juego: **●, ✖, START, START.**

Jackie Chan

• **Elegir nivel:**
Para poder jugar desde el principio en cualquier nivel, pulsa esta secuencia de botones en la pantalla de "Press Start":
L2, ■, ▲, ●, ✖, R2, R2
Si lo haces correctamente oirás un sonido de confirmación y todas las puertas de acceso a los niveles estarán abiertas.

• **Entrevista con Jackie:**
En la misma pantalla de antes introduce esta secuencia:
←, →, R1, ●, ■, ▲, ▲.
Un letrero te indicará si lo has hecho correctamente.

• **Una listeza:**
Para conseguir algo así como vidas infinitas, súbete al tejado

Jungla de Cristal 2







Todos estos trucos, menos el primero, deben ejecutarse con el juego pausado.

• **Selección de nivel:**
En la pantalla del menú principal, pulsa esta secuencia:
L1, L1, ●, ●, ■, ■.

• **Invulnerabilidad:**
▲, ▲, ●, ●, L1, L2.

• **Todas las armas:**
Sólo para niveles en 3ª persona y pistola.
■, ■, ●, ●, L1, L1.

• **Munición infinita:**
Para niveles en 3ª persona y pistola.
L1, L1, R1, R1, ●, ●.

• **Misil lento:**
Sólo para niveles en 3ª persona y pistola.
L1, R1, R1, L1, ▲, ■.

• **Cámara Z deprimida:**
Sólo para niveles en 3ª persona.
▲, ▲, ▲, ■, ■, ■.

• **Sin mira láser:**
En las fases en 3ª persona.
L1, L1, ▲, ▲, L1, L1.

• **Modo eléctrico:**
Únicamente en los niveles en 3ª persona.
■, ■, L1, L1, R1, R1.

• **Cabezas grandes:**
Sólo en fases en 3ª persona.
R1, R1, L1, L1, ▲, ▲.

• **Vista subjetiva:**
En las fases en 3ª persona.
●, ▲, ▲, ■.

• **Modo funky:**
En los niveles en 3ª persona.
▲, ▲, ■, ■, L1, L1.

• **Modo esqueleto:**
En fases en 3ª persona.
●, ■, ▲, ▲, ■, ●.

• **¡Fuera cabezas!:**
En niveles en 3ª persona.
■, ■, ●, ●, R1, R1.

• **Cámara lenta:**
En fases de pistola.
▲, L1, ▲, L1, ▲, L1.

• **Nitros infinitos:**
En las fases de conducir.
L1, L1, R1, R1, ●, ●.

• **Tiempo infinito:**
En las fases de coches.
L1, R1, ■, ■, R1, L1.

• **Turbo:**
En las fases de conducir.
●, ■, R1, R1, ●, L1, ●

• **Lluvia:**
En las fases de conducir.
■, ■, L1, L1, ▲, ●.

• **Sólo ruedas:**
En las fases de coches.
L1, R1, R1, L1, L1, R1.

• **Niveles Extras:**
Al acabar los niveles de 3ª persona en modo Arcade, obtendrás un nuevo nivel, el Bonus Rat Level.
Al finalizar el modo Arcade con la pistola, accederás al nivel Bonus Mime.
Igualmente, al acabar los niveles de conducir en el modo Arcade, podrás acceder a la fase Kill or be Killed.

Radikal Bikers

• **Turbos por el morro:**
Con esta combinación de botones podrás tener turbos infinitos, pero recuerda que el tráfico del juego está ajustado a los turbos que hay en cada escenario, por lo que es posible que veas coches que aparecen de la nada o chocan entre ellos, algo que, por otro lado, no deja de ser curioso. En fin, para activar el truco tienes que pulsar esta secuencia en el menú donde se eligen los modos de juego. Los turbos se usan con **L1**.
L1, ←, ↑, ↓, ←, →, ●, ✖.

• **Menú de Test:**
Si en la misma pantalla de antes pulsas esta otra secuencia de botones aparecerá un menú especial desde el que se accede a una lista completa de todas las fases y niveles:
R1, →, ↓, ↓, ←, →, L1, ←.

Silent Bomber





• **Modo Avanzado:**
Accederás cuando completes la aventura una vez. Gracias a este modo podrás escoger el nivel en el que jugar, lo que te permitirá recoger los Data Chips que te hayas dejado.

• **Benoiyt Manderubrot en el modo VR Arena:**
Tienes que obtener una calificación A o superior en todos los niveles del juego. Para conseguirlo, te resultará mucho más fácil intentarlo desde el Modo Avanzado.

• **La E-Unit con todos los Chips posibles:**
Supera todos los niveles con un rango A.

• **Mercury en el modo VR Arena:**
Debes conseguir un nivel B o superior en todos los niveles. Igual que antes, es más fácil desde el Modo Avanzado.

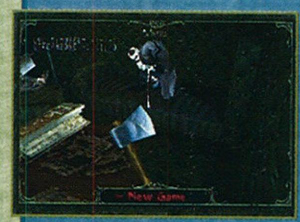
• **Descubre el Tanque en el modo VR Arena:**
Debes obtener una puntuación S en todos los niveles. Lo mejor es intentarlo desde el modo Avanzado y con el mayor número de Data Chips en tu poder.





donde comienza el segundo nivel, entra en el ascensor y acaba con el ninja para que se abran las puertas y puedas pasar a la siguiente sala. Acaba con el enemigo y aparecerán unas escaleras junto a las que encontrarás una vida extra. Cógela, sal del nivel y graba la partida. Repite la operación hasta que almacenes suficientes vidas.

Nightmare Creatures 2



• Elegir nivel:
Gracias a este truco podrás saltar a cualquier nivel del juego. Para ponerlo en marcha pulsa a la vez en el menú principal esta serie de botones y después **Select**: **L1 + R2 + ● + ■**.
Verás que aparece un menú especial desde el que podrás elegir el nivel con sólo moverte a izquierda o derecha.

• Menú de trucos:
Pausa el juego en cualquier momento y pulsa: **R2+L1+■+●+Select**.
Aparecerá el "Cheat Menu" desde donde podrás activar toda esta serie de trucos:

• Vida ilimitada:
En cualquier momento del juego pausa y pulsa: **R2+L1+■+●+Select**.
Habrás activado, al mismo tiempo, el menú de trucos y el truco de vida infinita, lo que apreciarás porque aparecerá un marcador con el porcentaje de vida del héroe. Dentro del "Cheat Menu" sólo tendrás que activar tu invencibilidad.

• Enemigos muertos:
Pausa el juego y entra en el "Cheat Menu". Ahora pulsa: **L1+L2+R1+■+Select**.

• Infinitas continuaciones:
Entra en el "cheat menu" pausando y presiona: **L1+R2+R1+Select**.

• Vida infinita para los enemigos:
Este truco no es que sea muy recomendable, pero como curiosidad no está mal. Ya sabes, accede al menú de trucos pausando el juego y después presiona: **■+●+Select**.

• Power ups ilimitados:
En el "Cheat Menu" pulsa: **L1+R1+Select**.

Nota: todos estos trucos aparecerán reflejados dentro del "Cheat Menu", pero tendrás que activarlos de uno en uno cambiando el "Off" por el "On".

CRASH TEAM RACING

Hola, me llamo Gerard y tengo 13 años. Me gustaría saber si me podrías dar todos los trucos que hay para el juego de la PlayStation *Crash Team Racing* por favor. Gracias.

Gerard.

• Jugar con Penta Penguin: Mantén pulsados **L1** y **R1** y presiona en el menú principal:
↓, →, ▲, ↓, ←, ▲, ↑.
Sólo será seleccionable en versus, arcade, contrarreloj y batalla.

• Jugar con Ripper Roo: Mantén pulsados **L1** y **R1** y presiona en el menú principal:
→, ●, ●, ↓, ↑, ↓, →.
Sólo en contrarreloj, versus, arcade y batalla.

• Conseguir a N. Tropy: Mantén pulsados **L1** y **R1** y presiona en el menú principal:
↓, ←, →, ↑, ↓, →, →.
Sólo en versus, arcade, contrarreloj y batalla.

• Conseguir a N. Oxide: Completa el modo aventura con las reliquias Platinum,y luego derrota a todos los fantasmas de Tropy en las contrarreloj, comenzando con Crash Cover. Luego mantén pulsados L1 y R1 y presiona en el menú: →, ●, ▲, ←, ↓, ●, ▲, ←.
Oxide aparecerá al final de la pantalla de selección de personajes.

• Circuitos Extra: Mantén pulsados **L1** y **R1** y luego pulsa en del menú principal:
→, →, ←, ▲, →, ↓, ↓.

• Máscaras Ilimitadas: Mantén pulsados **L1** y **R1** y pulsa en el menú principal:
←, ▲, →, ←, ●, →, ↓, ↓.

• Bombas Ilimitadas: Mantén pulsados **L1** y **R1** y pulsa en la pantalla del menú principal:
▲, →, ↓, →, ↑, ▲, ←.
No funciona con el de Máscaras Ilimitadas

• Jugar a la demo de *Spyro The Dragon 2*: Mantén pulsados **L1** y **R1** y luego pulsa en la pantalla del menú principal: ↓, ←, ▲, →.

LA ARAÑA DE FINAL FANTASY

Estoy intentando acabar con el X-ATM 092 (bueno la araña del examen de *Final Fantasy VIII*) y se sabe que se puede matar, pero cuando se supone que ya debería estar muerta resucita. ¿Hay algún secreto para matarla? Y no me digáis que lo mejor es escapar, ya me he pasado el juego. Gracias.

Iván,David & otro David

Pues sentimos decirte que tu objetivo es huir. Así de fácil: es imposible matarla. Para huir tienes que atacarla con magias de electricidad hasta que caiga. Puedes enfrentarse a ella varias veces (es aleatorio), pero en el vídeo se ve como la matan desde el barco.

PROBLEMAS CON HARD EDGE

Hola amigos de PlayManía, me llamo Daniel, tengo 13 años y soy un fan de vuestra revista. Estoy jugando al *Hard Edge* y me he quedado atascado, necesito un código para una caja fuerte que está en una sala con unas escaleritas. También subo por un montacargas y llego a una sala con unos barrotes que no puedo abrir. ¿Podéis ayudarme? Un saludo.

Daniel Marín

Para abrir la caja fuerte necesitas la clave de la tarjeta que encontraste en la enfermería. El número es 052. Dentro encontrarás la Secret Code Card. En la planta 25, nada más salir del elevador, podrás usar la Secret Code Card en el decodificador que tienes cerca para conseguir un Pass Card. Ahora debes ir a la planta 26 y, cerca de la Administrative Room, utiliza la Pass Card para que desaparezcan las barras metálicas. En el Especial PlayManía 7 puedes encontrar la guía completa del juego.

99 VIDAS EN RAYMAN

Hola amigos de PlayManía, quiero el truco para tener 99 vidas en *Rayman*.

Alberto (Asturias)

Lo primer que tienes que hacer es poner en marcha el truco del monitor. Para ello, durante el juego pulsa **Start** y mantén presionado **R2** mientras pulsas: ●, ●, ←, ●, ●. Aparecerá un pequeño monitor en la pantalla. Ahora vuelve a pulsar **Start** y mantén pulsados **R1**, **R2** y **L2** mientras presionas: ●, →, ■, ← ●.

ACABAR CON KAIN EN SOUL REAVER

Hola amigos de la PlayManía, primero quiero felicitaros por vuestra revista. Luego me preguntaba si me podríais ayudar en el *Soul Reaver*, ya que en el primer encuentro con Kain no sé como vencerle. Seguí las indicaciones de vuestra revista al pie de la letra, pero cuando llegué con él... He probado persiguiéndole, disparándole ondas de energía, con el truco de la espada, pero el tío no muere. A ver si me ayudáis.

Un desconocido

No entendemos como es posible que no acabes con Kain, porque sólo hay que golpearle dos o tres veces. En el primer enfrentamiento no necesitas trucos, sólo golpéale con los puños o alguna lanza que pudieras encontrar cerca. Debes darte prisa en golpearlo ya que desaparece y se materializará en otro sitio con bastante frecuencia. Con unos pocos impactos debería ser suficiente.

TENCHU 2

BIRTH OF THE STEALTH ASSASSINS

天誅二

Veloces como el viento, silenciosos como el inmenso bosque, mortales como el fuego... los ninja han cautivado la imaginación de generaciones enteras. En nuestra guía, descubrirás todo lo que necesitas para convertirte en un auténtico guerrero de la noche, y a moverte y a pelear sin que te vean.

PERSONAJES



AYAME

Es el personaje más rápido, tanto en el desplazamiento como asestando golpes. Sin embargo, es más débil que Rikimaru a los espadazos de los rivales. Estas características harán que sea una buena elección para las misiones donde prime el sigilo, aunque a la hora de enfrentarse a los enemigos finales te hará sufrir un poco más.

RIKIMARU

Equipado con una sola katana, Rikimaru es capaz de dar golpes muy fuertes aunque, tal vez, un poco lentos. Su gran fuerza y resistencia hace que los enemigos finales de cada misión no sean tan difíciles de derrotar como con Ayame. Por el contrario, su poca velocidad hará difícil que no te descubran durante las misiones.





TATSUMARU

Para poder luchar con Tatsumaru, primero deberás completar con éxito todas las misiones propuestas para Ayame y Rikimaru. Tatsumaru es el ninja más completo. Posee la rapidez de Ayame, tanto corriendo como en la lucha, y la fortaleza de Rikimaru. A esto hay que añadirle, además, una buena resistencia a los golpes de los enemigos, por lo que no le cuesta mucho derrotarlos.

MOVIMIENTOS

SALTO
Pulsa ✖ e indica la dirección hacia donde quieras que se dirija el salto. Lo emplearás continuamente para acceder a zonas altas y esquivar obstáculos.

SALTO LATERAL
Pulsando dos veces la dirección hacia donde quieres desplazarte, realizarás un salto rápido pero corto. Esencial a la hora de enfrentarte a ninjas.

GRAN SALTO
Para un salto más largo que el normal, pulsa ● + ✖ + la dirección hacia donde quieras desplazarte. Es más rápido y útil que el salto normal.



ATAQUES
Con el botón ■ podrás asestar tajos. Púlsalo varias veces y obtendrás como resultado un combo de ataque. Si lo haces indicando una dirección concreta, todos tus golpes se dirigirán hacia el sitio que indiques.



VOLTERETAS
Agachado con R1 pulsa ● + la dirección en la que quieras realizarla. Como tendrás que agacharte muy frecuentemente para que no te descubran, estas volteretas te serán muy útiles para moverte.



ARRASTRAR MUERTOS
Para evitar que descubran tu presencia al ver un cuerpo muerto, será mejor que los muevas. De espaldas al muerto y cerca de la cabeza, con las armas guardadas (●, ●), agáchate y pulsa ● para arrastrar los cadáveres.



NADAR
Si quieres nadar por la superficie, pulsa sólo la dirección. Eso sí, ten mucho cuidado porque estarás al descubierto. Por el contrario, si tu intención es bucear, pulsa ✖ para sumergirte y desplázate con ese mismo botón.



UTILIZAR CAÑA
Mientras buceas, la barra de oxígeno se va agotando, pero si sales a la superficie, es posible que un enemigo te vea. Para poder respirar sin salir del agua, pulsa R1 cerca de la superficie y usarás una caña para tomar aire.



BUCEAR RÁPIDO
Bajo el agua, "aporrea" rápidamente ✖ para aumentar la velocidad de buceo.

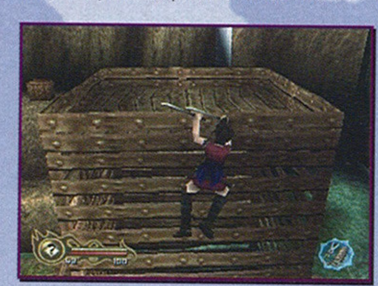
SALIR RÁPIDAMENTE DEL AGUA
Mientras buceas rápidamente, dirígete hacia la superficie. Tu ninja saldrá del agua haciendo una voltereta.

EMPLEO DEL GARFIO
Con el garfio seleccionado, pulsa ▲ y apunta con la estrella al lugar donde quieres que se enganche. Si el lugar está a tu alcance, la estrella se pondrás rojo claro, si no, seguirá manteniendo su color rojo oscuro. Tendrás que controlarlo a la perfección, ya que muy frecuentemente tendrás que usarlo para huir cuando te descubran.

GIRO- VOLTERETA 180°
Agáchate (R1) y pulsa ✖ para realizar una voltereta y girar 180°. Este movimiento es esencial para la lucha contra los enemigos finales.



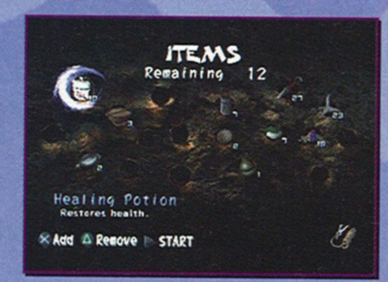
MOVERSE ENGANCHADO A LA PARED
Una vez estés enganchado a una pared con las manos, pulsa la dirección hacia la cual quieres ir, y te desplazarás lentamente hacia allí. Es un movimiento muy útil para sorprender a los rivales.



VISTA EN PRIMERA PERSONA
Con L1 pulsado, podrás ver en primera persona lo que te rodea. Será fundamental para saber donde se encuentran los enemigos y hacia donde están mirando en ese momento.



UTILIZACIÓN DE ÍTEMS
Con los botones R2 y L2 podrás seleccionar los ítems que obtengas. Para utilizarlos, pulsa ▲. Familiarízate con ellos, porque muchas veces tu vida dependerá de saber cuándo y cómo debes usar cada uno.



GUARDAR ARMAS
Pulsando un par de veces ● podrás guardar las armas. La velocidad corriendo sin arma es mucho mayor que con ella. Además, necesitarás guardarlas para arrastrar muertos. Tatsumaru no tiene este movimiento.



ARRIMARSE A LA PARED
Cerca de una pared, pulsa el botón R1 y derecha o izquierda para arrimarte a dicha pared. Este movimiento te proporcionará una mejor visión, amén de permitirte descubrir lo que hay detrás de la pared.



GIRO 180° DENTRO DEL AGUA
Mientras buceas, pulsa ✖ y R1 para realizar una voltereta. Especialmente útil cuando te ataca un tiburón.

MAPA
Pulsa select para mirarlo y saber donde te encuentras en todo momento.

MISIONES DE AYAME

CURSO DE ENTRENAMIENTO

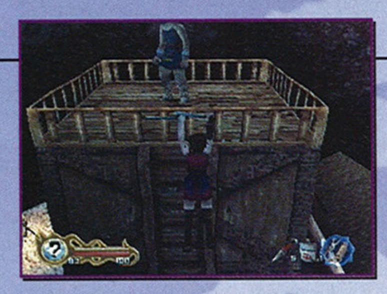
Antes de comenzar, deberás practicar sus movimientos. Dirígete a todas las zonas donde encuentres carteles. Allí verás rombos blancos; ponte sobre ellos y ve haciendo los movimientos que te indiquen. Después de aprender a nadar, luchar, dominar a la perfección el gancho y conocer todas las "poses" de un ninja, dirígete a la casa de tu maestro para acceder a una misión de entrenamiento. Ten cuidado y no te confundas de casa (es la que se encuentra en lo más alto de la villa). Para acceder a ella, súbete en el tejado del edificio contiguo y usa el garfio. Una vez dentro, tu maestro te asignará una misión para saber si estás listo. En ésta, deberás acabar con los ninjas que aparezcan y seguir el camino marcado por carteles hasta llegar a la salida de la cueva. En el trayecto te encontrarás varias trampas (al principio de la misión y en un pasillo con suelo de madera). Se trata de baldosas que cederán bajo tu peso, seguidas por agujeros en las paredes que lanzarán flechas.





ACTO I: EL LOTO ROJO





Con un par de botes de energía tendrás más que suficiente para afrontar la misión. Ésta consiste en atravesar el poblado en ruinas para enfrentarte al jefe de los bandidos. Según avances descubrirás que algunos ninjas están dormidos. Acaba con ellos antes de que se despierten. Ten cuidado, ya que a lo largo del poblado hallarás unos ciudadanos a los que no debes atacar ni dejar que te vean para no dar la alarma.

LOS BANDIDOS DE LAS MONTAÑAS

Dentro de la aldea, hay dos torretas que pueden estar ocupadas por vigías. Como defensa, verás que los bandidos han colocado algunas trampas. Éstas consisten en unas placas alineadas a ras de suelo que hacen ruido cuando las tocas, alertando así a los enemigos de tu presencia.
Aprovecha la oscuridad. Con ella el campo de visión de los bandidos disminuirá sustancialmente.
Al final del campamento te esperará el jefe armado con un palo con forma de aguijón. Intenta atacarle por detrás para evitar que se proteja. Su energía es de 125, lo que unido a su gran resistencia hará la batalla muy larga.



LADY KEI EN PELIGRO

Equípate con un par de botes de energía y con unos cuantos paquetes de arroz coloreado para marcar el terreno. Tu misión consistirá en acabar con todos los ninjas que hay en el castillo (un total de 14) e intentar salvar a la emperatriz Kei.
Ten cuidado porque sólo deberás matar a los ninja vestidos de verde. Los de indumentaria azul son sirvientes de la princesa que te podrán ser de ayuda. Procura evitar a las dos geishas para que no te descubran.
No te acerques demasiado a las llamas que hay en algunos pasillos del castillo. Si te aproximas mucho te quemarás y perderás bastante energía.
A excepción de tres, todos los demás ninjas se encontrarán en los pasillos del castillo. Cuando acabes con todos ellos, dirígete a la sala que hay en el sudoeste del castillo para romper unos tablones de madera que ocultan el camino que te llevará a la emperatriz. Cuando llegues verás que ha sido brutalmente asesinada.
Por si fuera poco, deberás enfrentarte a un ninja enorme provisto de dos mazas gigantescas muy poderosas. Aunque veas que su energía es de 250, no te preocupes. Cuando le quede 150 aproximadamente huirá. Intenta evitar, eso sí, que te suelte un combo completo o verás como tu barra de energía descenderá más de la mitad.











AL RESCATE DE LA PRICESA

En esta misión no te hará falta usar ningún ítem de tu inventario. Deberás rescatar a la princesa sin que te descubra ningún ninja. Para ello, no puedes permitir que te vean ni puedes matar a nadie ya que, antes de morir, usarán unos silbatos que llevan para alertar al resto de sus compañeros. A tu favor tienes que la misión se desarrolla por completo de noche, por lo que aunque estén cerca de ti no te verán fácilmente. Ten cuidado donde pisas, porque el campamento está repleto de trampas acústicas que alertarán de tu presencia.







Si avanzas hacia el Sur por el lado Este del campamento, la misión resultará mucho más fácil. La princesa se encuentra encerrada en una caseta de madera en el sudeste de campamento. Cuando estés cerca de ella, oirás como llora.

ACTO II: LAS MARISMAS





ISLA KUBON

Con un bote de energía que cojas será más que suficiente. La misión es muy fácil, sólo tendrás que bordear el acantilado de la isla por la orilla de la playa, para llegar hasta el escondite de los bandidos.

Si quieres que la misión sea aún más sencilla, lo único que tienes que hacer es ir buceando hasta llegar al final. Si prefieres afrontar la misión como un autentico ninja, y no como un gallina, hemos de avisarte que debes tener especial cuidado con unos nuevos bandidos que portan rifles. Si te ven no dejarán de acribillarte hasta lograr acabar contigo. A diferencia de los arqueros, éstos poseen una puntería infalible y además son mucho más dañinos. Si te sorprenden intenta despistarlos subiendo o bajando por el acantilado. Si aún así no lo consigues, lánzate al agua para asegurarte de que los pierdes de vista. La misión acabará cuando veas el barco de los bandidos.

LAS ISLAS FORT

Para afrontar la misión más larga de todo el juego, ármate con dos bombas, un par de botes de energía y, sobre todo, con mucha paciencia
Tu misión consistirá en seguir la ruta de madera construida por los bandidos, para así adentrarte en la isla y salvar a la gente que tienen prisionera. Nada más empezar verás un barco. Si quieres conseguir algún ítem para añadirlo a tu inventario, métete en él. Tras avanzar un poco, verás un túnel que atraviesa la montaña. Cuando salgas de él te encontrarás ante una bifurcación: un camino a la derecha con tablones de madera, y otro a la izquierda, que bordea el valle. El de la derecha es el que está menos vigilado, pero en él encontrarás un puente en muy malas condiciones que se



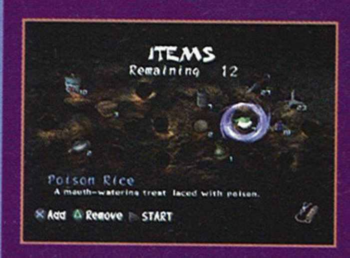




derrumbará a cada paso. Tú eliges. Tras sortear el valle ya sólo tendrás que subir hasta lo alto de la montaña y cruzar la entrada de la muralla que verás al llegar. Allí te esperará el jefe de los bandidos. Aunque parezca un viejo sin fuerzas, en realidad posee una espada con la que puede hacerte mucha pupa. Además, es bastante rápido y lanzará bombas si te alejas demasiado. Afortunadamente para ti, su resistencia es pequeña.

ITEMS

Todos estos ítems que a continuación te exponemos podrás conseguirlos en cajas desperdigadas por las misiones o de los cuerpos sin vida de los ninjas. Para conseguir los 8 últimos objetos deberás obtener el nivel de Grand Master al finalizar una misión.



HEALTH POTION

En la mayoría de tus incursiones deberás llevar botes de energía. Es posible que en el transcurso de las misiones no los utilices si eres un buen ninja, pero para los jefes finales serán casi indispensables.

GRENADE

Muy útiles para los enemigos "gordos". No desperdicies ni una sola bomba en un ninja normal, porque además de alertar a los demás, no llegarás a matarlo del todo. Si lanzas una bomba y no alcanza ningún cuerpo, se apagará y podrás recogerla.

SMOKE BOMBS

Bombas de humo que hacen que los rivales se queden sin respirar durante unos segundos, que debes aprovechar para atacarles. Muy útiles si necesitas tiempo para recuperar tu energía.



LA ALDEA DE GUARANTINE

Equípate con dos bombas de humo, un par de botes de energía y un antídoto. Tu misión consistirá en adentrarte en el poblado para espiar al enemigo. En tu deambular encontrarás inocentes que se asustarán al verte y alertarán de tu presencia a los numerosos enemigos. No los mates ni dejes que te vean. Para que la misión no resulte muy dura, ve por los tejados evitando a los ninjas. Al igual que tú, podrán subirse a las casas, lo que hace difícil despistarlos. Entre todos los enemigos del poblado debes tener especial cuidado con las ninjas vestidas de azul. Además de ser tan rápidas como tú, lanzan dardos venenosos.
La misión acabará cuando llegues a la casa que se encuentra en el sudeste, tras subir una escalera de piedra. Allí te enfrentarás con tres enemigos muy débiles, aunque como te atacarán a la vez, la batalla se complicará. Sólo poseen 50 puntos de energía y son bastante fáciles de desorientar. Ve de uno en uno, y lanza una bomba de humo si te encuentras acorralado.








COLINA DEL CEREZO

Al no haber enemigo final, con un bote de vida te basta. Coge dos caltrops, te servirán para esconderte con más facilidad. Tampoco te vendrá mal llevar un poco de arroz coloreado para saber por donde has pasado.
Tu misión es la de acabar con todos los ninjas del bosque. Ármate de paciencia, porque son bastantes.
Evita "pasear" por el río que cruza el bosque, porque tus chapoteos puede llamar la atención de tus enemigos.

EN PERSECUCIÓN DE TATSUMARU

Coge bastantes botes de energía (4 mínimo) y todas las bombas que tengas. Tu objetivo es llegar hasta el fondo del bosque de bambú para intentar acabar con el traidor de Tatsumaru.
En un camino repleto de ninjas deberás tener cuidado con las numerosas trampas acústicas y las multiples minas que hay escondidas.
Aprovecha el sueño de tus rivales para acabar con ellos fácilmente. ¡Ojo! No confundas a los muertos con los que están durmiendo.
Al final del bosque, en lugar de encontrar a Tatsumaru, te toparás con un enorme tigre blanco y su dueño. Ayame se llevará la peor parte y le tocará enfrentarse al peligroso felino.



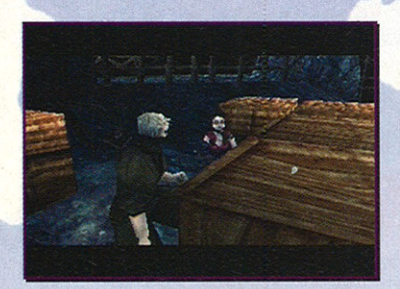

Con 200 puntos de energía, dientes y garras que asustan, y una resistencia a prueba de bombas, éste es uno de los enemigos más difíciles de batir. Lánzale todas las bombas que tengas, y nunca le des la espalda o estarás perdido.




LAS CUEVAS KASEN

No cojas ítems, ya que no te espera ningún "jefe", y hay que reservarlos para la complicada misión final.
Tu objetivo será llegar hasta el fondo de la cueva para descubrir los planes de tu siniestro enemigo.



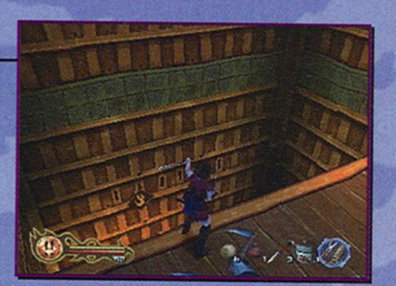


Nada más empezar, verás una catarata. Adéntrate en ella para conseguir algún ítem y luego continúa por el camino que hay un poco antes. Te encontrarás con muchos ninjas y con numerosísimas trampas. Ten especial cuidado en el único pasillo de arena que hay en la cueva, porque está plagado de minas. Si pisas una, provocarás una reacción en cadena que acabará contigo.
Además de estos explosivos, también darás con trampas acústicas y paredes ensarta-incautos.
Si tienes precaución con las trampas, no te será muy difícil acabar la misión.

ACTO III: SOLEDAD

EL FUEGO DEL DEMONIO

Equípate con todos los botes de energía que poseas, y con todos los explosivos y bombas de humo que puedas para afrontar la última misión.
En una primera parte de la misión deberás descender varios niveles dentro del barco hasta llegar al corazón de éste. Esto no resultará demasiado difícil, ya que no hay muchos ninjas y apenas encontrarás trampas. Cuando llegues al nivel 4º, verás que no puedes seguir bajando. Examina una de las paredes y descubrirás un hueco que da a un nivel superior. Al final de éste verás una sala enorme con unas figuras gigantescas. Allí te enfrentarás por última vez con aquel ninja gordo con dos mazas de la tercera misión. Esta vez deberás quitarle los 250 puntos de energía. Lánzale unas bombas, pero asegúrate de reservar algunas para Tatsumaru. Intenta despistarlo con las columnas y atácale por detrás.
Una vez acabes con él, saldrás del barco y llegarás al puerto. A diferencia de la primera parte, el muelle estará atestado de ninjas. Aquí deberás llegar hasta la proa del barco situado en el



Este del puerto para enfrentarte al traidor de Tatsumaru. Como sólo tiene 100 de energía, la pelea no será muy larga. No dejes de atacarle y no tendrás muchos problemas para derrotarle.Con todo, ten cuidado porque es un adversario muy rápido.

MISIONES DE RIKIMARU

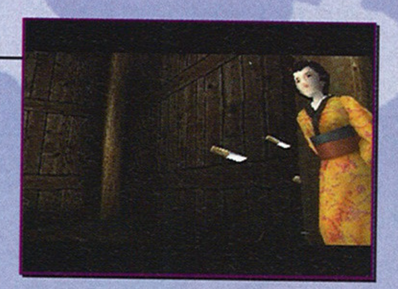
CURSO DE ENTRENAMIENTO

Esta misión es idéntica a la realizada por Ayame.

ACTO I: EL LOTO ROJO

LA BANDA DE LADRONES

Con un bote de energía que cojas, tendrás más que suficiente para un nivel muy fácil.
Al igual que con Ayame, deberás atravesar el poblado en ruinas que ha sido ocupado por los bandidos. La única diferencia que encontrarás es que Rikimaru realizará la misión de día, por lo que tu campo de visión y el de tu enemigos será mayor. En esta ocasión el enemigo final te esperará en la casa de madera situada en el noroeste del poblado, tras subir las escaleras de piedra. Se trata de un enano muy débil, armado con un palo que, además de golpearte con él, lanzará humo para aturdirte. Ten cuidado porque, si te alejas demasiado, te lanzará cuchillos y



bombas. No dejes de golpearle y no tendrás ningún problema para vencerle.



Con un par de botes de energía tendrás más que suficiente para afrontar la misión sin demasiados problemas. Deberás llegar al 4º piso del castillo en llamas para salvar a tu jefe de una muerte segura.

TRAICIÓN EN EL CASTILLO GHODA

Al hacerlo, ten cuidado con las llamas porque, además de quemarte y mermar muchísimo tu energía, llamarás la atención al enemigo con tus alaridos. A todo esto, mira siempre bien donde pisas, porque hay unas baldosas de color verdoso que caerán con tu peso. Cuando llegues a lo más alto del castillo, tendrás que luchar contra el ninja que casi mata a tu jefe. De los 150 de energía que posee, deberás quitarle 100 para que salga huyendo. De características muy semejantes a las tuyas, este rival propina unos espadazos muy potentes. No te alejes de él demasiado si no quieres que te dispare con la pistola.

MINE
El daño provocado es algo mayor que el de la bomba, aunque su mayor onda expansiva la hace peligrosa si explota cerca de ti. Para emplearla correctamente, intenta despistar a tu rival para que te dé tiempo a ponerla y apartarte de su lado.



SHURIKEN
De muy poca utilidad. Aunque sea un arma arrojadiza de largo alcance, quitará muy poca energía. Si la usas contra un jefe final el daño será prácticamente insignificante. Sabiendo esto, ni se te ocurra utilizarla contra un ninja normal. Además, ocupa un valioso espacio en tu limitado inventario.



CALTROPS
Las célebres púas de los ninja. Sirven, más que nada, para ganar un poco de tiempo en las batallas. Una vez en el suelo estos clavos se clavarán en los pies de los incautos rivales. Les quitarán muy poca vida, pero los mantendrán ocupados durante un tiempo precioso. Eso sí, ten cuidado no los vayas a pisar tú. Otra manera alternativa de usarlos es para tender emboscadas a los rivales (los sueltas y llamas la atención de cualquier enemigo cercano).



CAMPO DE GUERRA DE LORD SWAR





Con un par de botes de energía y un par de caltrops por si tienes mala suerte y te descubren, tendrás suficiente. Deberás llegar hasta la tienda que hay en el noreste del campamento. Ten cuidado con el nutrido grupo de ninjas y con las trampas acústicas que hay desperdigadas por todo el campamento. Aprovecha las cajas y las maderas que encuentres para ocultarte. Además, podrás subirte a las ramas de los árboles para tener una mejor perspectiva de todo el escenario. Justo antes de entrar en la tienda de los dos candelabros del noreste, aparecerá un ninja muy peligroso. Aunque solamente posea 150 de energía será un adversario muy duro de roer, pero que también huirá en cuanto le hayas arrebatado más de la mitad de su resistencia. Al igual que varios de los anteriores enemigos, tiene un arma de largo alcance que usará si te separas mucho de él.

ACTO II: LAS MARISMAS

LA MONTAÑA DEL DEMONIO

Un par de bombas y de botes de energía para enfrentarte sin muchos problemas al enemigo final. Deberás escalar la montaña para



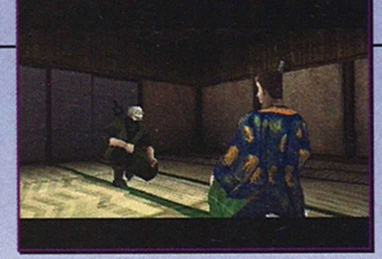
rescatar a los aldeanos que están presos. Para esta misión deberás dominar a la perfección el uso del garfio, o de lo contrario se prolongará más de lo normal. Cuando empieces tu ascenso ve por el camino del Este para que todo resulte más fácil. Aunque no encontrarás ninguna trampa, es posible que te topes con algún lobo, o incluso con un oso. Cuando veas unas columnas de piedra, sube por ellas hasta llegar a una estructura de madera. Ahí es donde se





encuentran los villanos atrapados, custodiados además por el jefe de los bandidos. Prepárate, porque será uno de los enemigos más difíciles de todo el juego. Armado con dos potentes guadañas y alguna bomba para las largas distancias, deberás dejar a 0 sus 180 puntos de energía. Además, ten cuidado porque puede lanzarte alguna bomba. Intenta buscar su espalda continuamente para despistarlo y propinarle algún tajo.





EL PUERTO SECRETO

Equípate con dos bombas de humo y con dos o tres botes de vida. Tu misión consistirá en salvar a los prisioneros retenidos dentro del barco que hay anclado en la orilla. Ten mucho cuidado, porque el enemigo ha sembrado la playa con minas. En el supuesto de que seas descubierto, intenta que el enemigo las pise cuando vaya tras de ti.
Si lo prefieres, puedes ir a nado hasta el barco, evitando así todo tipo de complicaciones.Eso sí, si escoges esta opción debes tener especial cuidado con el tiburón que ronda la nave. Dentro del barco te enfrentarás a un ninja que, a diferencia de los demás, no porta ningún arma. Con sus puñetazos, patadas y su alta velocidad de movimientos tendrá más que suficiente para complicarte la existencia. Además, aunque sólo posee 100 puntos de energía, sabrá cubrirse muy bien de tus golpes. Mantente atento a sus combos y espera el momento adecuado para usar tu espada y acabar con él.

EL TEMPLO DE LOS SUEÑOS

Con un bote de energía y un antídoto tendrás suficiente para afrontar una misión muy fácil, y de paso ahorrarás para los niveles finales.
Tu objetivo en esta ocasión será atravesar el templo para enfrentarte a uno de los jefes ninja.
Aunque no haya ninguna trampa y la zona no esté muy vigilada, puedes optar por tres caminos diferentes. Las dos opciones más fáciles son ir por los tejados del templo o avanzar por el lago. Si te gustan los desafíos, puedes probar suerte yendo por los pasillos del templo. Si te descubren, tírate al agua para despistarlos.
Para enfrentarte al enemigo final, cruza el lago que divide el templo. Al otro lado te espera una ninja de aspecto apacible. No es demasiado rápida, ni





posee mucha resistencia, pero arroja unas bombas y unos dardos envenenados de espanto. Éstos son capaces de quitarte media barra de vida y paralizarte por unos segundos dejándote a su merced. Cuidado.

LA ALDEA NINJA BAJO ATAQUE

Coge un bote de vida y un par de caltrops por si te descubren y tienes que huir rápidamente.
No habrás tenido problemas en reconocer la zona, ya que se trata del mismo escenario que el de la primera misión. Deberás acabar con todos los ninjas, excepto con los pocos que hay vestidos de verde.
Mantente alerta en todo momento, ya que podrás encontrarte con algunos enemigos en los tejados. En la tierra, mira donde pisas para no accionar ninguna trampa acústica.
Cuando despejes la zona ve a la casa de tu maestro, donde te enfrentarás al traidor de Tatsumaru en una batalla muy corta. Posee unas características muy semejantes a las tuyas por lo que la lucha estará muy igualada. Cuando le dejes con 50 de energía, huirá.









EN PERSECUCIÓN DE TATSUMARU



Un par de botes de energía y de bombas de humo será todo lo que necesites para afrontar esta misión, que es idéntica a la 9ª de Ayame, y que sólo difiere en el enemigo final. Donde nuestra hermosa compañera se llevó la peor parte, teniendo que enfrentarse con el tigre blanco, nuestro amigo Rikimaru deberá luchar contra el dueño de éste. Por suerte, no es ni la mitad de feroz que su mascota. Muy rápido pero poco resistente (100 de energía), no te complicará la vida si le atacas rápidamente, sin darle tiempo a que te haga ninguno de sus potentes combos, que quitan mucha energía.

LAS CUEVAS KASEN

Para realizar este nivel, haz lo mismo que con Ayame. Así, adéntrate en la catarata para conseguir los ítems, y luego sigue por el camino que hay un poco antes. Te encontrarás con muchos ninjas e infinidad de trampas. Ojito con las minas del pasillo de arena, con las trampas acústicas y con las paredes ensarta-incautos.





NINJA CAMOUFLAGE
Te volverás invisible durante unos instantes. Lo único que verán tus enemigos mientras permanezcas en así, será la hoja de tu espada.

POISON ANTIDOTE
Algunos ninjas y ciertos enemigos finales te lanzarán shurikens envenenados, que te irán quitando vida poco a poco. Por si fuera poco, quedarás inmovilizado durante unos segundos, quedando a merced de tus rivales. Usa este antídoto para curarte.



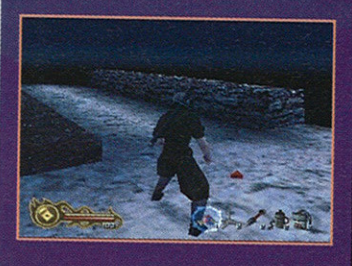
EXPLODING ARROW
Flechas explosivas que harán que tus enemigos ardan. Útiles cuando se usan contra los jefes finales.

AIR BOTTLE
De muy poca utilidad. Sirve para recuperar oxígeno cuando estés buceando, aunque esto podrás hacerlo también de otras maneras "gratuitas".



BLOW GUN
Podrás disparar un dardo a cualquier incauto que esté en tu radio de visión. Un instrumento letal y silencioso.

COLORED RICE
Si no te aclaras con el mapa, el arroz coloreado te servirá para marcar las zonas por donde ya has pasado antes.



ACTO III: SOLEDAD

LA BATALLA MARÍTIMA

Última misión. Equípate con muchos botes de energía (mínimo 6) y con todos los explosivos y bombas de humo que te queden.
En una primera parte deberás llegar, de bote en bote, hasta el barco grande que se encuentra al noroeste. Ten cuidado, porque en algunos botes hay ninjas vestidos de azul a los que no debes matar. Si la misión se te atraganta, sumérgete en el mar y ve buceando hasta que veas el casco del barco. Allí te espera el ninja ciego al que te enfrentaste en la misión 4ª. Posee una forma de atacar muy semejante a la tuya, aunque tiene el doble de puntos de vida que tú. Intenta despistarle con los mástiles del barco para atacarle por detrás. No desperdicies todos los ítems, porque aún te queda el último enemigo. La segunda parte de la misión se desarrollará en el puerto. Con toda la zona atestada de ninjas, deberás llegar a la popa de barco, en el Este. Allí descubrirás que Ayame ha matado a Tatsumaru, pero a ti todavía te tocará pelear con la mujer ninja. Hasta que le quites la mitad de su energía, la cosa será bastante fácil. Te atacará con dos katanas pequeñas y sus movimientos no serán muy rápidos. Más tarde dejará sus espaditas, y sacará un mandoble de impresión. Desde ese momento, acertar será una labor harto difícil. ¡Suerte!





MISIONES DE TATSUMARU

ACTO I: EL LOTO ROJO

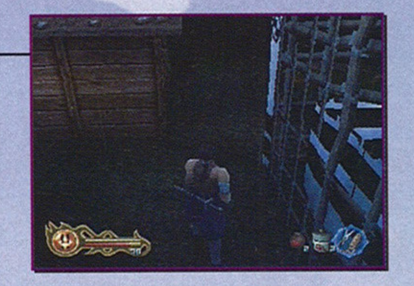


UNA SOMBRA

Con un bote de energía, y un par de caltrops tendrás bastante.
Tu misión consiste en llegar hasta lo más alto del castillo para averiguar que ha pasado. Cuando te adentres la fortaleza, súbete al primer tejado que veas, pero estate preparado para los ninjas que te esperan en él. Avanza en dirección noreste hasta que veas una torre. Utiliza el garfio para llegar hasta lo más alto de la edificación.
Allí te espera un enemigo bastante fácil. Aunque tenga 150 puntos de energía, no se cubrirá mucho de tus golpes y será fácil de despistar. Una vez más, procura no separarte mucho de él si no quieres recibir unos proyectiles que quitan bastante vida.

LA CABEZA DE LORD THODA

Equípate con un par de botes de energía y de bombas de humo.
Al igual que en la 4ª misión de Rikimaru, tendrás que ir a la tienda del campamento que se encuentra en el noreste. Allí te enfrentarás al enemigo final, que en esta ocasión viene acompañado por un arquero y un ninja con una lanza. Te aconsejamos que primero mates a los guardaespaldas, para centrarte luego en el jefe de éstos. Este último posee 150 de energía y una katana dañina a más no poder.
Tras esto, tendrás que enfrentarte en una batalla muy fácil y corta a Kagame, la ninja que te apareció en a primera misión. La chica apenas tendrá oportunidad para atacarte.



ACTO II: LAS MARISMAS





ESCASEZ DE TRABAJO

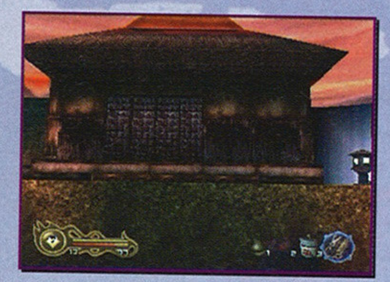
No te hará falta ningún ítem.
Una misión complicada que consiste en dejar inconscientes a seis ninjas del poblado. Para ello no debes dejar que te vean o den la alarma, lo que haría que aparecieran de la nada un nutrido grupo de enemigos. Además, ten especial cuidado con las mujeres que pululan por las calles ya que, aunque no te atacarán, empezarán a dar unos berridos que no son nada buenos para tu salud. Por si todo esto fuera poco, los gatos que rondan por los tejados no dejarán de maullar si te ven, con el mismo nocivo efecto para ti.

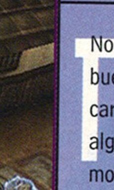


PROTEGIENDO EL PUERTO SECRETO

Un par de bombas y de botes de energía serán suficiente si eres capaz de asesinar como un maestro ninja. Una misión complicada, en la que deberás acabar con los 16 ninjas que hay en la playa. Te aseguramos que son mucho más peligrosos que cualquiera de los ninjas con los que te has topado hasta el momento, así que evita los enfrentamientos cara a cara. Además, deberás tener cuidado con las minas que hay sembradas en la arena. Cuando acabes con todos, lucharás con el jefe de los ninjas. No te confíes, porque aunque sea muy viejo, lento y sólo posea 100 de energía, si te alcanza con uno de sus combos, conocerás el verdadero significado de la palabra daño. Intenta despistarle y busca su espalda para atacarle por detrás, y poder así eliminarle sin problemas.







SIN PERDÓN

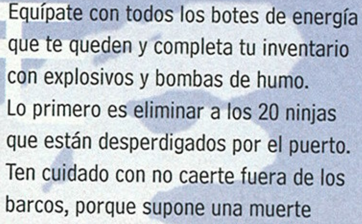
No requerirás ningún ítem si eres un buen ninja y evitas los enfrentamientos cara a cara. Aunque puedes coger algún bote de energía por si las moscas.
Como en la misión anterior, tendrás que eliminar a 16 ninjas, pero esta vez, en vez de la playa se encuentran desperdigados por un poblado. Si eres hábil y usas los tejados de las casas, tu misión será mucho más fácil y rápida de completar.



ASALTO A LA ALDEA NINJA DE AZUMA

Equípate con unos cuantos botes de energía (mínimo 3) y con bombas para afrontar una misión complicada. Deberás llegar a la casa de tu antiguo maestro, la que se encuentra en el Norte. El poblado estará atestado de unos ninjas viejos aunque muy ágiles y peligrosos. No te dejes engañar por las apariencias.
Dentro de la casa, no te quedará más remedio que luchar contra tu antiguo maestro. La única buena noticia que podemos darte es que sólo posee 100 de energía. Por lo demás, debes saber que es extremadamente rápido, sus golpes quitan una gran cantidad de energía y que, además, se cubrirá con éxito de casi todos tus ataques. Por si esto fuera poco, tu antiguo maestro aún guarda en su inventario algún explosivo y unas bombas de humo para ti. Suerte y, sobretodo, no te despistes o lo lamentarás profundamente.





ACTO III: SOLEDAD

EL ÚLTIMO AMANECER

Equípate con todos los botes de energía que te queden y completa tu inventario con explosivos y bombas de humo.
Lo primero es eliminar a los 20 ninjas que están desperdigados por el puerto. Ten cuidado con no caerte fuera de los barcos, porque supone una muerte segura. Con la zona completamente despejada, te enfrentarás al jefe de tus víctimas. Va armado con dos espadas y tiene una resistencia considerable (200 puntos de energía) lo que hará de él una rival difícil de roer. Aplica todo lo que has aprendido, y a por él.









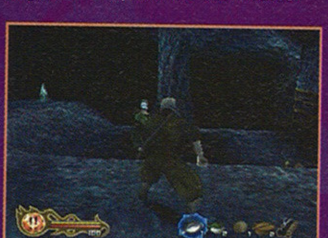
VANINSHING TREE
Aparecerás detrás de tus enemigos para eliminarles, aunque necesitas mucho tiempo para activarlo.

POISON RICE
Arroz envenenado para lanzar a los lobos que aparecen en algunas misiones. No obstante, como son muy débiles, no es necesario.



DRAGON BREATH
Explosión que rodea a tu personaje, incinerando a todos los incautos que haya en las proximidades.

BLINDING DUST
De efecto idéntico a la bomba de humo. Este ítem produce la ceguera temporal de tus rivales.



NINJA REBIRTH
Ítem que hará resurgir de las cenizas a tu personaje cuando muera. Eso sí, lo hará al inicio del nivel, a no ser que te ahogues, en cuyo caso lo harás en la orilla.

NINJA ARMOR
Hace que la cantidad de daño se reduzca a la mitad por cada impacto que recibas.

SLEEPING GAS
Objeto arrojadizo que sirve para dormir a los ninjas rivales. Útil especialmente con los enemigos de poca entidad.



SPIDER-M

La meta en esta aventura repleta de enemigos y desafíos, será la de asumir el rol de Spider-Man, uno de los super-héroes más carismáticos de la Marvel, y conseguir librar a la ciudad de Nueva York de la amenaza que representan: Rhino, Venom y el Doctor Octopus, entre otros. En esta guía que hemos preparado, te mostramos cuales son las mejores tácticas para acabar con los jefes finales, y también te indicamos la localización exacta de cada uno de los 32 tebeos que se encuentran desperdigados por los rascacielos de la famosa ciudad de Peter Parker.

MOVIMIENTOS • MOVIMIENTOS • MOVIMIENTOS • MOVIMIENTOS

Algunas de las acciones que puede ejecutar Spider-Man sólo están disponibles cuando lleva determinados trajes. Es por eso que aquí sólo vamos a poner sus movimientos genéricos, que no son pocos.

Agarrar y patada: ▲+ ● o ■. Con esta sencilla combinación paralizarás al enemigo. Tras agarrarle, presiona ● para castigarle con las patadas.



Red: Presiona ✖ y otro botón, que dependerá del nivel de dificultad. Este movimiento te servirá para convertirte en un Tarzan callejero.

Agarrar y puñetazo: ▲+ ● o ■ para paralizarle, y después presiona ■ para golpearle con los puños.



Telaraña vertical: L1. Una telaraña saldrá disparada hacia el techo, y podrás trepar hacia él rápidamente.



Escudo arácnido: ➔ + ▲. Te protege de los ataques enemigos, pero si presionas cualquier tecla, el escudo desaparecerá.

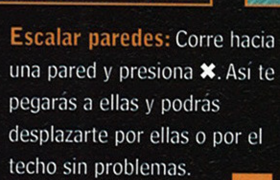


Salto: Presiona ✖. Esta habilidad resulta especialmente útil en las fases en las que Spider-Man tiene que huir de la policía.

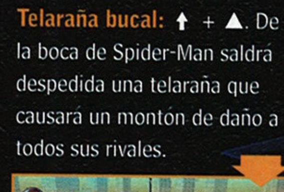


Telaraña con visor: R1 y luego mueve el visor hasta seleccionar donde quieres lanzar la telaraña. Si la mirilla se vuelve de color amarillo es que estás apuntando a un enemigo, si se vuelve verde es que puedes lanzar la telaraña para llegar hasta allí y si se vuelve púrpura es que estás apuntando a algo interactivo.

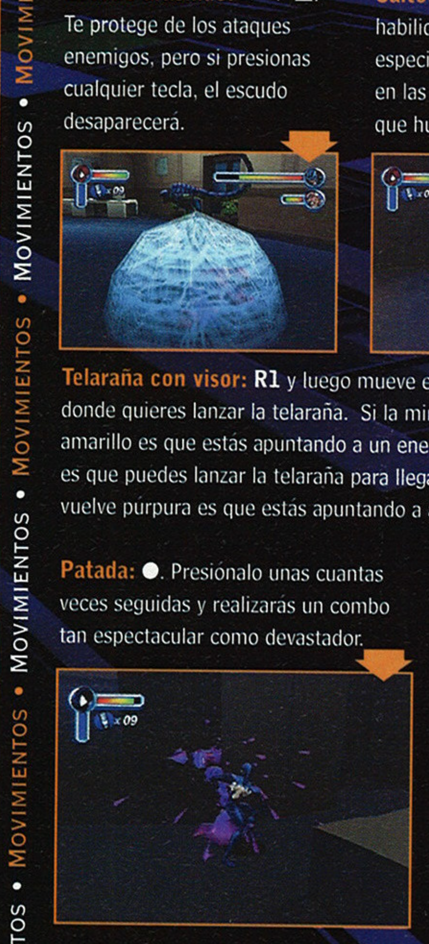
Telaraña brutal: ⬇ + ▲. Con este ataque el protagonista será capaz de noquear a los villanos que pululan por las calles de New York.



Guantes de telaraña: ⬅ + ▲. Unos guantes cubrirán las manos del héroe, infringiendo así más daño.Tras unos pocos puñetazos desaparecerán.



Patada: ●. Presiónalo unas cuantas veces seguidas y realizarás un combo tan espectacular como devastador.



Puñetazo: ■. Si lo presionas unas cuantas veces seguidas, realizarás un combo muy potente.



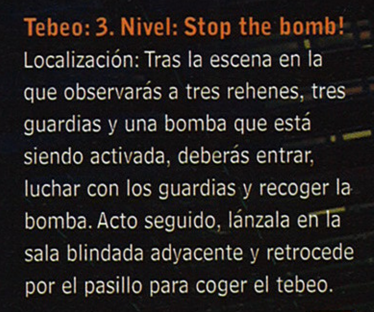
Escalar paredes: Corre hacia una pared y presiona ✖. Así te pegarás a ellas y podrás desplazarte por ellas o por el techo sin problemas.



Telaraña bucal: ⬆ + ▲. De la boca de Spider-Man saldrá despedida una telaraña que causará un montón de daño a todos sus rivales.



PRIMERA PARTE: EL ALTERCADO DEL BANCO



Tebeo: 1. Nivel: Bank approach.
Localización: Cuando empieces este nivel, podrás ir a la derecha o la izquierda. Si vas a la derecha llegarás al final del nivel, mientras que si vas a la izquierda acabarás llegando al edificio de los Cuatro Fantásticos. En su azotea se encuentra el primer tebeo.



Tebeo: 3. Nivel: Stop the bomb!
Localización: Tras la escena en la que observarás a tres rehenes, tres guardias y una bomba que está siendo activada, deberás entrar, luchar con los guardias y recoger la bomba. Acto seguido, lánzala en la sala blindada adyacente y retrocede por el pasillo para coger el tebeo.



Tebeo: 5. Nivel: Spidey Vs. Scorpion.
Localización: La batalla se desarrolla en dos habitaciones distintas del periódico. Tendrás que destrozar el mobiliario de la primera para conseguir el cómic. Date prisa, ya que si tardas mucho, J.J.Jameson huirá a otro despacho y lo perderás.

Tebeo: 2. Nivel: Hostage Situation.
Localización: Está en uno de los despachos, más concretamente debajo de una silla que tendrás que levantar. Dicho despacho se encuentra cerca del final del nivel.



Tebeo: 4. Nivel: Race to the Bugle.
Localización: Avanza hacia las oficinas del Bugle hasta que veas una escena con dos matones en un edificio. A su derecha, hay otro edificio donde está el cuarto cómic.



1ª CONFRONTACIÓN. SPIDEY Vs. SCORPION!
La intro te mostrara a J.J.Jameson atemorizado por el Scorpion. Esto te dejará claro que el principal objetivo de la pelea es el de proteger al director del Bugle. Para ello tienes dos buenas alternativas: usar la telaraña para paralizar a Scorpion y después golpearle, o bien puedes usar el mobi iario para lanzárselo. Con este último sistema tus ataques serán más lentos, pero también más contundentes. En lo defensivo sólo podemos decirte que no te subas a las paredes, ya que la cola del Scorpion te atacará con fuego. Ah, no te olvides de vigilar la barra de vida de J.J.Jameson.



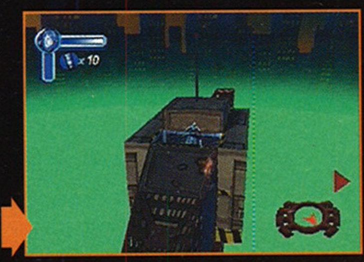
SEGUNDA PARTE: LA HUIDA DE LA POLICÍA

Tebeo: 6. Nivel: Police chopper chase.
Localización: Debes esquivar los disparos del helicóptero. Corre hasta el ultimo edificio y, al llegar, ponte cerca de una de las casetas para que la policía la dispare, ya que dentro se encuentra el sexto cómic.



Tebeo: 7. Nivel: Building top chase.
Localización: En este nivel los protagonistas vuelven a ser los mismos del nivel anterior, es decir, Spider-Man y el helicóptero de la policía. Huye de él hasta que estés cerca de una grúa, dentro de la cual se encuentra el tebeo. Para más señas, te diremos que la grúa tiene pintada la cara del Goblin, por lo que la reconocerás sin problemas.





Tebeo 8. Nivel: Scale the girders.
Localización: Al principio del nivel, verás un cartel que te indica que para acabar la fase debes escalar el edificio, pero si desciendes, acabarás encontrando el cómic.



Tebeo: 9. Nivel: Police evaded.
Localización: Este es el enésimo nivel en el que tendrás que huir de la policía. Tu huida te llevará a un edificio con el techo de cristal, que se derrumbará cuando pases por



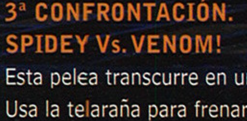
TERCERA PARTE: VENOM



Tebeo: 11. Nivel: Catch Venom.
Localización: En esta fase tendrás que seguir a Venom hasta llegar a su escondite, las alcantarillas. El primer lugar en el que Venom esperará al héroe será un edificio en construcción. En ese edificio se encuentra otro cómic.



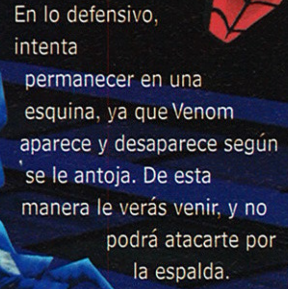
Tebeo: 13. Nivel: Spidey Vs. Venom.
Localización: La primera pelea con Venom se desarrolla en un callejón de la ciudad de New York. Si te fijas en el escenario, verás un coche que has de levantar para descubrir el cómic que te falta.



Tebeo: 12. Nivel: Catch Venom.
Localización: Este cómic se encuentra en el mismo nivel que el anterior. Para encontrarlo, te bastará con seguir a Venom hasta que llegues al edificio de la imagen e investigar en la azotea. A poco que explores, lo acabarás encontrando.



3ª CONFRONTACIÓN. SPIDEY Vs. VENOM!
Esta pelea transcurre en un callejón. Usa la telaraña para frenarle y luego utiliza los guantes de telaraña para poder hacerle más daño. No olvides usar el coche que hay en el callejón como instrumento bélico, ya que esto le dejara "groggy" por unos instantes en los que podrás atizarle con todas tus ganas.



En lo defensivo, intenta permanecer en una esquina, ya que Venom aparece y desaparece según se le antoja. De esta manera le verás venir, y no podrá atacarte por la espalda.



encima. En la nueva sala, usa tu telaraña para romper la pared que esconde el cómic.



Tebeo: 10. Nivel: Spidey Vs. Rhino.
Localización: Para conseguir este cómic tendrás que destrozar los nueve bidones que están situados en el escenario. Para ello, tendrás que ponerte delante de ellos y esperar a que Rhino embista. Cuando se acerque, salta y así no te dañara. El cómic aparecerá entre los cuatro pilares de energía.



2ª CONFRONTACIÓN. SPIDEY Vs. RHINO!
Aquí puedes usar la misma táctica que con Scorpion, es decir, usar la telaraña para paralizarlo y luego golpearlo. No obstante, con Rhino esta no es una táctica muy recomendable, ya que los ataques de Spider-Man le hacen poco daño, y sus contraataques son bestiales. Nosotros te recomendamos que te coloques enfrente de los pilares de energía. Así, cuando Rhino cargue, sólo tendrás que esquivarle para que reciba una descarga eléctrica. Otra táctica bastante útil, aunque no muy deportiva, es la de colocarse enfrente de un muro, esperar a que este cornudo animal embista y esquivarlo. De esta forma, Rhino quedará enganchado a la pared y podrás golpearle a diestro y siniestro cuanto quieras.



CUARTA PARTE: VENOM DE NUEVO

Tebeo: 14. Nivel: Sewer Entrance.
Localización: Avanza hasta encontrarte con una comitiva de hombres-lagarto, dales su merecido y vuelve al inicio del nivel. Ahora podrás coger el cómic que, al igual que el tercer tebeo, aparece en un lugar que ya ha sido visitado.



Tebeo: 15. Nivel: Sewer Cavern.
Localización: Persigue a Venom hasta llegar a unas cataratas. Ahora, usa la telaraña con visor y muévela por la catarata hasta que el punto de mira se vuelva verde. Entonces, usa la telaraña para llegar a una habitación secreta que contiene algunos ítems, y un nuevo cómic que añadir a tu colección.



Tebeo: 16. Nivel: Sewer plant.
Localización: Avanza hasta llegar a la primera bifurcación, y luego tuerce hacia la izquierda. Si sigues un poco más hacia adelante, encontrarás un power-up, un cargador de telarañas y un nuevo tebeo.



Tebeo: 17. Nivel: Hidden Switches.
Localización: Recorre la plataforma de la izquierda para cogerlo.



Tebeo: 18. Nivel: Tunnel crawl.
Localización: Este cómic está en una habitación con cuatro lagartos y dos estructuras con palancas; presiona la primera palanca y aparecerá cerca de la segunda estructura.



Tebeo: 19. Nivel: The lizard´s maze.
Localización: Al final de la fase, pero para llegar tendrás que pelear con Venom y atravesar este nivel sin caer al agua residual.

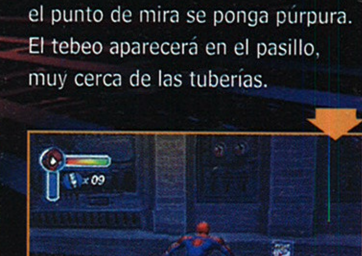


4ª CONFRONTACIÓN. SPIDEY Vs. VENOM AGAIN!
Después de perseguir a Venom por los tejados de Nueva York, acabarás llegando a las alcantarillas. Este es el lugar en el que el simbionte tiene presa a la escultural Mary Jane. En esta fase verás cuatro palancas, que deberás accionar para evitar que sube el nivel del agua, y que Mary Jane muera ahogada. Como Venom te atacará en cuanto te acerques a ellas, lo mejor es usar la telaraña para presionar las palancas. Tras eso, deberás atacar a Venom usando la misma estrategia que ya utilizaste en la anterior batalla.



QUINTA PARTE: MYSTERIO

Tebeo: 20. Nivel: Symbiotes infest Bugle.
Localización: Avanza hasta dar con un rehén en una oficina. Libéralo, vuelve sobre tus pasos hasta encontrar una rejilla en el suelo, usa la telaraña vertical para entrar en el conducto de ventilación y avanza un poco hasta encontrar el tebeo.



Tebeo: 21. Nivel: Elevator descent.
Localización: Permanece en el ascensor hasta llegar a la planta baja, sal y pelea con los monstruos que verás. En la bifurcación, ve por el ramal derecho y coge el cómic.



Tebeo: 22. Nivel: Stop the presses.
Localización: Debes destruir los cuatro generadores. Cerca del tercero, hay un montón de papeles apilados: debajo está el tebeo.

Tebeo: 23. Nivel: Bugle´s basement.
Localización: Usa la telaraña con mirilla para tapar los agujeros que hay en cuatro tuberías de las que sale humo. Debes disparar cuando el punto de mira se ponga púrpura. El tebeo aparecerá en el pasillo, muy cerca de las tuberías.



Tebeo: 24. Nivel: Spidey Vs. Mysterio.
Localización: Para coger este tebeo, acaba con Mysterio y desciende a por él hasta el segundo nivel.





SEXTA PARTE: Doc Ock

Tebeo: 25. Nivel: Waterfront warehouse.
Localización: Este tebeo se encuentra en el segundo almacén (en el que también hay uno de los generadores que debes destruir), más concretamente en la parte izquierda, encima de unas cajas.



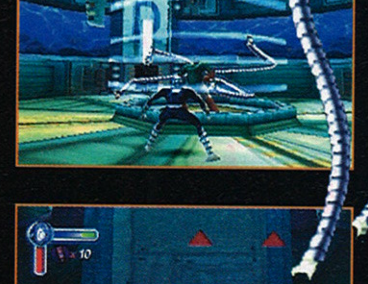
Tebeo: 26. Nivel: Waterfront warehouse.
Localización: Recorre el pasillo que te lleva al final del nivel, pero en vez de por el conducto de ventilación, ve por el otro camino. El tebeo se encuentra detrás de un puerta que deberás derrumbar.

Tebeo: 27. Nivel: Underwater trench.
Localización: Avanza hasta llegar a una habitación con una palanca y presiónala. Al hacerlo, verás como una puerta se ha abierto; retrocede hasta la primera pantalla de las torretas y desciende hasta esta habitación. Hazlo con cuidado, ya que el suelo esta electrificado. Dentro está el nuevo cómic.



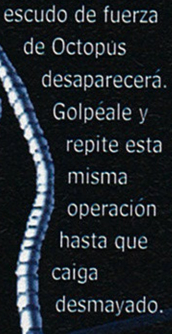
Tebeo: 28. Nivel: Stopping the fog.
Localización: En el centro del nivel se encuentra un pilar; puedes escalarlo o descenderlo. Si optas por esta ultima opción, conseguiras hacerte con el siguiente tebeo.

Tebeo: 29. Nivel: Spidey Vs. Doc Ock.
Localización: Para hacerte con este nuevo tomo de las aventuras de Spider-Man, tendrás que actuar con la mayor celeridad posible, ya que el tebeo aparecerá justo después de que el malévolo Doctor Octopus haya regenerado su campo de fuerza por primera vez. Para colmo, el cómic aparece durante unos breves instantes, por lo que lo mejor es destruir el campo de fuerza y permanecer expectante a ver donde aparece el tebeo.



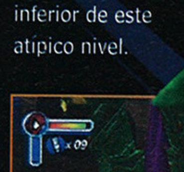


6ª CONFRONTACIÓN. SPIDEY Vs. DOC OCK!
Ahora toca pelear contra el Doctor Octopus. La pelea transcurre en un laboratorio en el que no sólo se encuentra el Doctor; también está Carnage. No obstante, este permanecerá tranquilo, ya que en ese momento llegará un "espontáneo" que le entretendrá mientras peleas con Octopus. Para derrotar al enemigo por antonomasia de Spider-Man, tendrás que seguir la siguiente mecánica: corre en circulo y espera a que una de las porciones del suelo se vuelva amarilla. Acto seguido, un panel descenderá. Golpéalo con tu telaraña y sigue corriendo. Repite esta frecuencia cuatro veces y el escudo de fuerza de Octopus desaparecerá. Golpéale y repite esta misma operación hasta que caiga desmayado.





5ª CONFRONTACIÓN. SPIDEY Vs. MYSTERIO!
Este es, sin duda alguna, uno de los momentos más divertidos del juego. Esta pelea se desarrolla en una inmensa sala. De hecho, en la intro, Mysterio pasará de ser un doble de Spider-Man a convertirse en un gigantesco Mysterio, al cual solo se podrá derrotar disparando la telaraña a las seis gemas que se encuentran esparcidas por su monstruoso cuerpo. Una vez eliminadas las gemas, tendrás que dispararle a la cabeza. Mysterio no te lo pondrá fácil, ya que entre sus ataques se encuentran un mortífero rayo, una gigantesca rueda que te pasará por encima o su puño, con el que te lanzara al piso inferior de este atípico nivel.

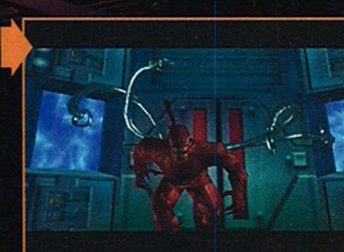


SÉPTIMA PARTE: CONTRA CARNAGE

Tebeo: 30. Nivel: Spidey Vs Carnage.
Localización: La pelea con Carnage se desarrolla en un laboratorio, en cuyo centro hay un campo de fuerza que hace aparecer y desaparecer al cómic. Deberás luchar con Carnage en el centro de este para poder coger el tebeo en cuanto aparezca.

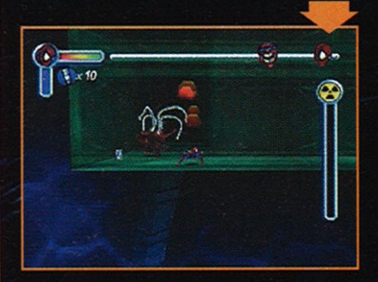


7ª CONFRONTACIÓN. SPIDEY Vs. CARNAGE!
La verdad es que hay poco que decir acerca de Carnage. De hecho, para derrotar a este despreciable rival no necesitarás pensar demasiado. Los golpes normales le hacen bastante daño (teniendo en cuenta que es un jefe final).
No obstante, hay algo que debes tener en cuenta cuando pelees contra él, y que a buen seguro habrás deducido solo si eres un seguidor de la serie: Carnage es un simbionte alienígena, y por tanto muy sensible a los ataques sónicos. Así pues, cuando pelees contra él, llévale a la burbuja de sonido del centro del nivel, donde tus ataques le resultarán mucho más dolorosos.
Para atraerle hasta allí, no hay nada mejor que la telaraña de nuestro héroe. Defensivamente, procura no alejarte mucho de él, ya que cuenta con un par de ataques a distancia, que te harán mucho daño.

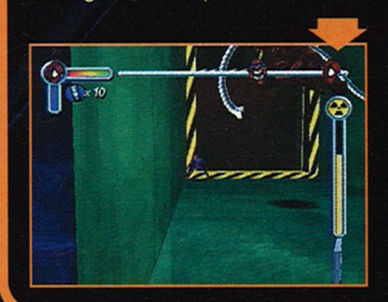


OCTAVA PARTE: EL TEMIBLE ENEMIGO FINAL

Tebeo: 31. Nivel: Spidey Vs. Monster-Ock.
Localización: De este cómic hay poco que decir: lo encontrarás en el primer pasillo del nivel, justo en la esquina en que muestra la imagen.

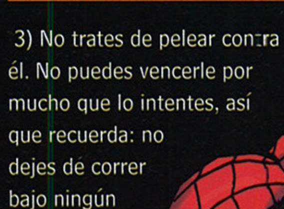


Tebeo: 32. Nivel: Spidey Vs. Monster-Ock.
Localización: Este nivel alberga otro cómic, que no es muy difícil de encontrar. Para cogerlo, corre pegado a la pared para no pasarlo de largo en un despiste.



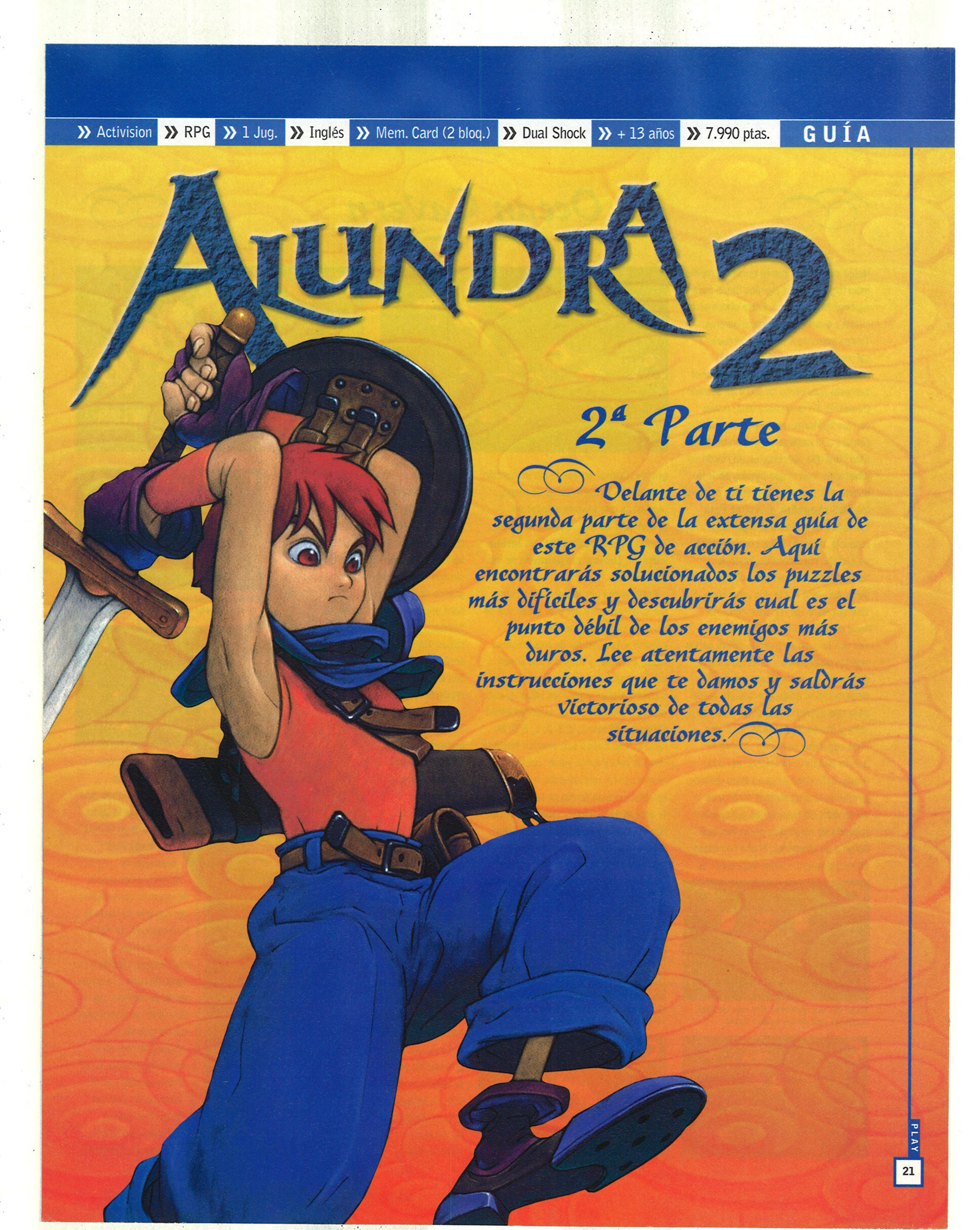
8ª CONFRONTACIÓN. SPIDEY Vs. MONSTER OCK!
Esta no es exactamente una pelea, ya que Spider-Man no ataca a nadie durante la confrontación. En términos estrictos, es un largo y dificultoso nivel, en el que tendrás que huir de una criatura que es el fruto de la fusión entre el Doctor Octopus y Carnage. No desesperes, ya que si sigues nuestros consejos, te será mucho más fácil pasarlo:
1) Usa la telaraña para viajar más rápido y, cuando no puedas usarla, simplemente corre.
2) En muchas ocasiones te encontrarás con que no podrás seguir avanzando, ya que el camino estará cortado. Cuando esto ocurra, salta y escapa por la pared.





3) No trates de pelear contra él. No puedes vencerle por mucho que lo intentes, así que recuerda: no dejes de correr bajo ningún concepto.





Alundra 2

2ª Parte

Delante de ti tienes la segunda parte de la extensa guía de este RPG de acción. Aquí encontrarás solucionados los puzzles más difíciles y descubrirás cual es el punto débil de los enemigos más duros. Lee atentamente las instrucciones que te damos y saldrás victorioso de todas las situaciones.



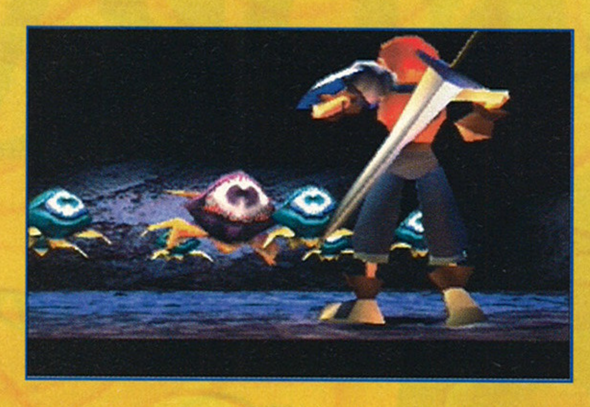
Ocean Cavern



Habla con el tipo que te encontró medio muerto y cómprale algunos ítems para reponer tu inventario. Entra ahora en la cueva y guarda la partida si quieres. Tienes enfrente 4 puertas cerradas a cal y canto y, a los lados, otros 4 posibles caminos. Entra primero por el que está más cerca del libro de salvado (Sudeste). En la primera sala, acaba con las criaturas que la pueblan y luego dispara a la estatua verde con tu anillo. Esto hará que aparezca en un rincón un interruptor con el que puedes abrir la puerta a la siguiente sala (coge primero las **500 monedas** del cofre). Para conseguir el acceso a la siguiente estancia, deberás lidiar con 3 reptiles de tamaño considerable. Ya en la tercera sala, tendrás que volver a guiar bolas de fuego hasta dos antorchas, sólo que esta vez, el recorrido está lleno de obstáculos semi-invisibles. Si ves que la cosa se te pone difícil, hazlos visibles disparando a la estatua verde del rincón. En la siguiente prueba, dispara con el anillo al artefacto verde para que aparezca un cartel. Tras leerlo, salta y mantente flotando en el aire unos segundos para que se abra la puerta metálica. Acostúmbrate a la repugnante criatura que tienes delante, porque te la encontrarás otras tres veces más. Se trata de un ojo enorme rodeado de otros más pequeños que flotan a su alrededor. Acaba con estos últimos primero y luego vete a por el grande. Cuando se quede sin protección empezará a lanzarte bolas de fuego, pero nada que te vaya a poner en demasiados apuros. Cuando lo mates, recoge algunas **monedas**, las **lorien nuts**, un **tónico** y la **primera** de las cuatro llaves.

Entra ahora por la puerta Noreste y lee el letrero para ver una secuencia de colores. En las tres próximas salas encontrarás estatuas de tres colores: rojas, amarillas y azules. Para poder verlas, dispara al artefacto verde de siempre. Debes visitar las salas en este orden, haciendo que las estatuas estén siempre visibles: 1, 2, 3, 2, 1, 2, 3. El caso es que tienes que avanzar hasta la tercera sala y luego volver hacia la primera para, nuevamente, ir hasta la tercera. De esta forma se te permitirá el acceso a la cuarta y última estancia. Lee el letrero y no muevas ni un sólo músculo, porque aparecerán tres lagartos como los que te han estado incordiando en las anteriores estancias, pero si permaneces inmóvil, se irán al cabo de unos segundos y se abrirá la siguiente puerta. Pasa y te enfrentarás de nuevo al ojo gigante. Esta vez hay sólo dos pequeños acompañándole. Los últimos lanzarán bombas apagadas y el grande bolas de fuego. Usar las llamas para encender la mecha de las bombas, y arrojáselas mientras saltas. Unos pocos bombazos serán suficientes para acabar con él. Como recompensa, recibirás lo mismo de antes.

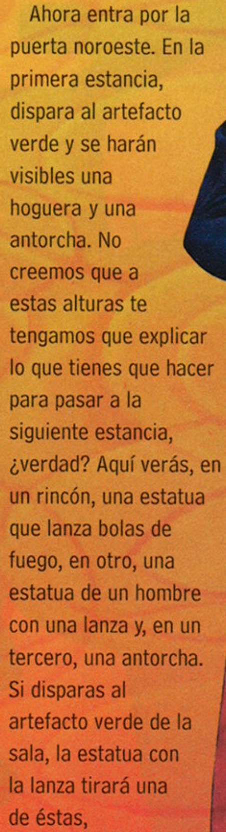
Ahora entra por la puerta noroeste. En la primera estancia, dispara al artefacto verde y se harán visibles una hoguera y una antorcha. No creemos que a estas alturas te tengamos que explicar lo que tienes que hacer para pasar a la siguiente estancia, ¿verdad? Aquí verás, en un rincón, una estatua que lanza bolas de fuego, en otro, una estatua de un hombre con una lanza y, en un tercero, una antorcha. Si disparas al artefacto verde de la sala, la estatua con la lanza tirará una de éstas, atravesando el trayecto de la bola de fuego hacia la antorcha. Tienes que hacer que la lanza se clave en la bola de fuego y así encender la antorcha. Con un par de intentos conseguirás abrir la puerta hacia la próxima sala. En ésta, acaba con tres murciélagos gigantes y luego dispara a la cosa verde de siempre para descubrir un interruptor oculto que, al accionarlo, abrirá la siguiente puerta. En el medio puedes ver un interruptor y en las esquinas cuatro cabezas que están mirándolo fijamente.







El uso del Sunburst Attack te facilitará la vida mucho más de lo que crees.





Cada vez que derrotes al grupo de ojos, recibirás una de las cuatro llaves.



Usa el disparo del Pixie Ring en todos los cristales verdes que encuentres.






En algunas salas darás con enemigos invisibles. Usa la sombra para guiarte.


Para llegar hasta el botón, tendrás que esforzarte y crear una escalera como ésta

Deberás hacerlas girar con un disparo de tu anillo para que puedas saltar libremente sobre el interruptor y pasar a luchar, por tercera vez, contra el gran ojo. Esta vez es el grande quien te lanza las bombas, pero ahora ya están prendidas, por lo que deberás darte mucha prisa para lanzárselas antes de que te exploten a ti. Un trabajo fácil antes de conseguir la **tercera llave**.

Regresa a la zona del libro y pasa por la única puerta que te falta. Te verás enfrente de una columna de 4 bloques verdes, que deberás usar para llegar al interruptor que hay en una plataforma elevada. Pa-a formar la "escalera", dispara al primer bloque para que se mueva en d rección a la plataforma.


Este es el equipo con el que cuentas para atacar la fortaleza del malvado Barón.


Las estatuas amarillas harán que llevar la bola hasta la antorcha sea más difícil.

Ahora sube a ese primer bloque y dispara al segundo de igual forma. Repite la operación hasta llegar al interruptor. En la siguiente sala, dispara al artefacto verde para que se haga visible una plataforma móvil en uno de los rincones. Deberás usar más de estas plataformas semi-invisibles para poder disparar a un segundo artefacto. Así aparecerá el interruptor que abre la puerta hacia la tercera estancia. Verás tres bloques verdes en la zona central, que deberás usar para llegar hasta el ya típico interruptor. De estos bloques, dos pegarán un enorme salto cada vez que les dispares y el tercero se moverá con cada impacto, de forma que podrás construir una torre que te dé acceso a la cuarta sala. Acaba con los enemigos y coge un **tónico** y unos **dardos** antes de pasar al último enfrentamiento con un ojo monstruoso, que esta vez te atacará con rayos láser y bolas de fuego. Tras la lucha coge la **cuarta llave** y vuelve junto al libro de salvado.

Abre los 4 portones, avanza hasta encontrarte con Prunewell y prepárate para una escena sumamente peculiar...

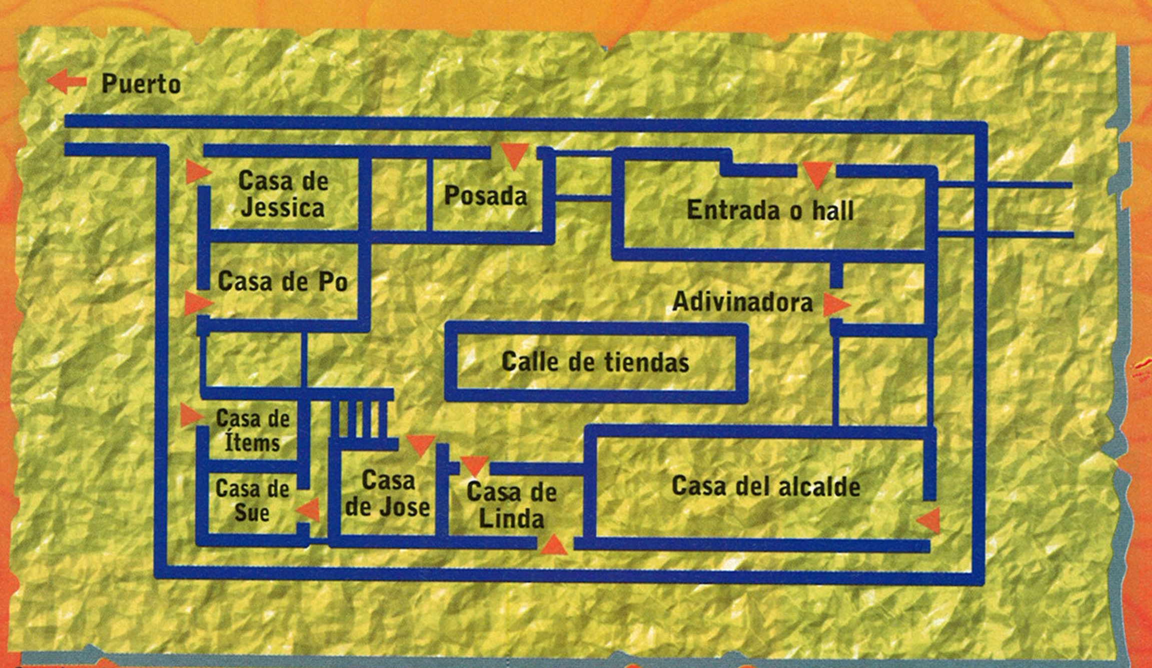






El pueblo de Gwaba





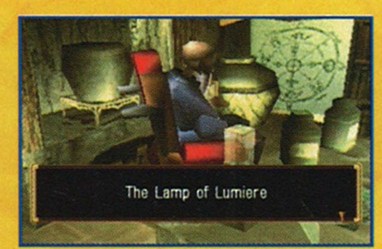
Cuando entres en Gwaba Town, te darás cuenta de que es el pueblo más grande y lioso con el que te has topado hasta la fecha. Aunque dispones de algunos mapas repartidos por las calles, te lo reproducimos aquí para que te sea mucho más cómodo el pulular por sus callejuelas. La única casa en la que no encontrarás nada útil es la de la adivina, aunque puedes probar a que te lea el futuro.

Tras una larga animación, abandona la ciudad de Varuna y ve a Gwaba Town. Cuando llegues a la encrucijada de caminos, toma el que lleva a la casa del anciano Roswell, ve a conocerle y regresa al cruce. Ahora sigue por el puente hasta encontrar a Nunugi para que te dé las ordenes del Barón Díaz (encontrar al "hombre del garfio") Tras eso, avanza hasta el final del puente y cruza la puerta para entrar en el ascensor. Di que te lleven a la primera planta y, al salir, ve directo al exterior. Mira el mapa que hay en el cartel para ayudarte y dirígete primero a la tienda de ítems, ahora que tienes efectivo. Allí deberás comprar el **Titan Shield** por 1500 monedas y los demás ítems que te hagan falta. Sal y ve a la casa de Linda. Una vez allí, habla con ella, sube al piso de arriba y mira todo lo que hay en los cofres. Cógelo sin dudarlo. »


El Barón ha capturado a Alexia y no la liberará si no cumples sus ordenes.



» Baja y entra ahora en la casa de Po (justo al lado de la tienda de ítems). Sube las escaleras y habla con la niña. Ésta te venderá una **pieza** del puzzle (la 20) por todo el dinero que lleves encima, aunque si ya has ido de compras, no debe ser mucho. Acepta el trato y vete. Ve ahora a casa de Jose, y sube a la segunda planta para ver lo que hay montado. Sal y ve a la casa de Sue, sube al tejado por las escaleras y coge la **pieza 21**. Baja ahora y ve a la posada. Allí, en una pequeña habitación,



El sabio del pueblo te informará sobre los ítems que tienes que encontrar.

podrás hablar con Albert. Luego sube a la segunda planta y salva. Ya sólo te queda por visitar la tienda de la adivina (aunque no te dirá nada demasiado interesante) y la del alcalde. En esta última, en la segunda planta para ser más concretos, encontrarás un **elixir**. Ve ahora al hall de la ciudad. Habla con la malhumorada Ruby y luego regresa a la posada. Allí te verás otra vez con la joven pirata y tendrás que pagarle 10 monedas (Ruby puede llegar a ser bastante... irritante). Ve a casa de la anciana Jessica y te encontrarás a Albert. Tras hablar con él, ve tú también a la posada para dar con los dos hermanos. Te asignarán la tarea de buscar a su padre por las casas y tejados de la ciudad. No hace falta que busques demasiado, vete a la casa de



Afina tu puntería en el juego de dardos para conseguir los premios más jugosos.

Linda y sube al tejado. Tras eso, cruza la pasarela y verás a Zeppo dirigirse a la tienda de ítems, lugar al que debes ir tú ahora. Dirígete hacia allí y, con todos ya reunidos, ve al elevador de la ciudad para subir a la segunda planta y coger un **elixir** en un pasillo cercano.

Ahora sal de la ciudad y ve a la encrucijada de caminos, para ir a la casa de Roswell el Sabio, y que te dé el **Siren Ring**. Con este anillo ya en tu poder, regresa a la casa de Linda en el pueblo, sube al segundo piso y coge la **bomba**. Debes tirarla en diagonal por encima de los bloques de piedra para que caiga sobre la antorcha azul (si fallas, sal de la habitación y vuelve a entrar para encontrar otra bomba). Cuando se encienda la mecha, volará el bloque que tiene encima el barril. Ahora coloca éste entre el bloque del cofre gris y el otro bloque, pegado a la pared. Dispara a la antorcha usando el Siren Ring para que se apague y súbete al baúl marrón tras coger los **dardos** que hay en su interior Desde aquí puedes subir a la antorcha, de ésta a uno de los bloques, y desde ahí al barril. Salta hacia el cofre gris que antes estaba fuera de tu alcance, y ábrelo para hacerte con la **pieza 22**. Por último, sal del pueblo al mapa y verás que puedes ir a Deadeye´s Zach´s a jugar a los dados, y conseguir así premios.



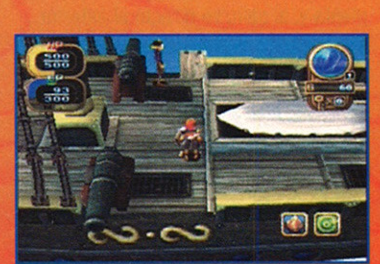




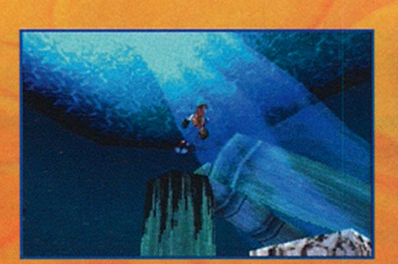
El barco hundido



Regresa a Gwaba si estás fuera y mira el mapa para dirigirte al puerto. Antes de llegar, tendrás la oportunidad de entregar a Jeena todas las piezas que has estado recolectando, y de esta forma, obtener un nuevo combo de ataque. Otra vez en el puerto, encontrarás a Zeppo. Contesta "yes" a su pregunta y sube al barco. Tienes a tu entera disposición un camarote donde recuperar tus energías y salvar la partida. Incorpora el Siren Ring a tu bolsillo y tírate al agua. Cuando llegues al fondo, verás que tus movimientos no son los mismos que siempre. Si no te equipas con la espada, al pulsar salto bucearás hacia arriba, pero si escoges tus armas, tus movimientos serán los de siempre. Ten cuidado con las minas flotantes, ya que te seguirán y explotarán cuando estés cerca. Antes de nada, ve hacia la derecha del todo, ignorando de momento el bloque de piedra. Coge las **lorien nuts** que


Antes de tirarte al agua para bucear un rato, equípate con el Siren Ring.


Haz de cebo humano para que esas minas exploten en los bloques de piedra.



verás allí y regresa junto al bloque. Para conseguir que vuele por los aires, guía una mina hacia él y luego haz que explote. Con el camino despejado, baja evitando las trampas de pinchos hasta llegar a un cofre. En el conseguirás **5 dardos**. Ahora sube y ve al extremo izquierdo del barco, al fondo, y coge de otro cofre una **hierba**. Justo al lado, habrás visto una estatua azul. Si le disparas con el Siren Ring lanzará una mina. Debes guiar una de éstas hasta el bloque de piedra que hay en el costado del barco, encima de esa estatua, y así convertirlo en gravilla. Entra por la brecha y ve hacia la derecha todo el rato, sin subir ni bajar, evitando las lanzas. Justo al final, sube, acaba con unos peces y ve hacia la izquierda.

A lo largo de esta fase encontrarás numerosos cofres con útiles ítems.




Zeppo demostrará que es un experto construyendo balsas de la nada.

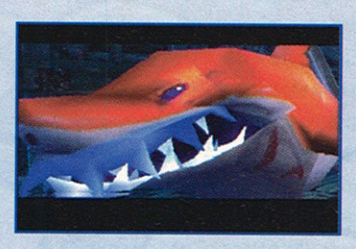


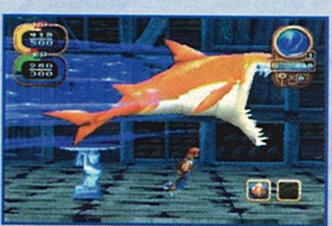
En la siguiente sala, despeja de algas la puerta y coge **5 dardos** del otro cofre. Tras eso, avanza hasta el principio, a la brecha, y baja por el primer agujero que verás. Continúa descendiendo, eliminando de paso a un par de bichos que te saldrán al paso, y esquiva los pinchos que verás en el suelo y en el techo. A continuación, ve hacia la izquierda y podrás coger un **elixir**. Ahora ve de nuevo al inicio del barco (es decir, a la brecha) y ve a la derecha hasta un segundo agujero que



te permita bajar. Sigue descendiendo hasta que veas un bloque de piedra bajo tus pies y una puerta a la derecha. Si pasas por aquí llegarás a un cofre con **200 monedas**. Vuelve junto al bloque y verás a su izquierda una estatua como la de antes. Haz que salga una bomba y deja que la corriente la arrastre junto al bloque. Cuando eso ocurra, dispárale lo más rápido que puedas con el anillo, y haz que explote y que deje despejada la puerta que conduce a la otra sala. Continúa por ese camino, esquivando trampas, para bajar un poco más. Podrás ver otro bloque con un estatua azul debajo de él. Repite la misma operación que antes y pasa por el camino que ha quedado despejado. Afortunadamente, aquí encontrarás un círculo curativo y un libro para salvar la partida. Úsalos antes de seguir.

Tiburón





Espeluznante, ¿verdad? Esta bestia de enormes fauces anda bastante "escasilla" de ataques, por lo que repetirá el mismo casi todo el rato. Se pondrá a nadar de un lado a otro de la pantalla con las mandíbulas totalmente abiertas. La única forma que hay de acabar con él es usar a tu favor las minas que lanza la estatua azul de la zona central. ¿Has visto Tiburón? Al igual que en esta película, tendrás que engañar al escualo y hacer que muerda la mina, haciendo tú de cebo detrás de ella. Cuando tenga la boca ocupada, dispara a la mina con tu anillo azul y ésta le explotará en mitad del careto. Hazlo varias veces hasta que el tiburón se canse y cambie de táctica. Esta vez, te lo pondrás más fácil. Empezará a aspirar agua, arrastrando todo hacia sus fauces. Haz que la estatua escupa una mina y, cuando esté cerca de él, detónala. Con un par de "minazos", este pececito será historia.

Una vez derrotado este peligroso jefe final, coge la **llave de las ruinas** y un **Elemental Orb**, y sal de ahí a toda pastilla, ya que el barco hundido se está viniendo abajo muy rápidamente.

Cuando consigas llegar al barco de tu amigo Zeppo, habla con él y observa la divertidísima escena cinemática, que culminará con tu naufragio junto a esta estrafalaria familia pirata.



La gruta de las gaviotas





Cuando llegues a Puerto Medusa con el bote hecho por Zeppo (¡en el aire!), sube las escaleras hasta que veas la entrada de las ruinas a tu derecha, pero no entres todavía. En vez de eso, sigue subiendo hasta que puedas entrar en la mansión de Milena. Tienes que llegar hasta las catacumbas, a través de la cocina, hasta dar con las estatuas azules que sostenían un baúl. Si ahora usas tu Siren Ring en ellas, podrás coger del cofre un **small life chest**. Ahora sí, ve a las ruinas y dispara con el Siren Ring a las dos antorchas azules



para que se apaguen y puedas cruzar el portón. Para que se abra la trampilla por la que continuar internándote en la gruta, acaba con todos los bichos que pueblan la estancia. Dispara antes de descender a las antorchas, para que aparezca un cofre del que obtener un **tónico**. Aniquila a los habitantes de este corredor y, antes de subir por la escalera del norte, dispara a la estatua azul de la pared oeste y cruza la puerta que hay detrás. Haz añicos la figura que sostiene el bloque y cógelo para, acto seguido, arrojarlo sobre el interruptor.

En la siguiente estancia verás una estatua azul que lanza bolas de fuego hacia donde tú estás. Rodeándola, hay varias de color rojo que si reciben un impacto de la azul, arrojarán un objeto que la destruirá. Debes evitar que esto ocurra, ya que necesitas esas bolas de fuego para encender las antorchas que hay en los rincones del fondo. Cuando lo consigas, te harás con la **pieza 23**.

Regresa a la escalera norte y sube para llegar hasta una sala llena de lava y con algunos interruptores. Deberás activarlos en este orden: Norte, Este, Sur. Ahora agarra el bloque de madera y ponlo sobre el interruptor del Sur. Cruza la puerta que se ha abierto y verás tres estatuas azules. Dispara con el Siren Ring a la tercera empezado a contar desde la puerta. En la siguiente zona, haz lo mismo con ambas figuras y coge del cofre un **elixir**. Tras eso, acciona el interruptor que verás y sube a la pequeña plataforma. »


Visita la mansión de Milena para conseguir algunos ítems que te dejaste.


Hasta que no tengas el Newt Ring, no podrás encender las antorchas rojas.

» Coge las **lorien nuts** del baúl, y apaga las tres antorchas que tienes enfrente para continuar. Te encuentras en una estancia enorme llena de pinchos. Ve hacia la pared del Este y destroza la estatua gris que tapona una salida. En la siguiente sala, coge de un cofre **10 dardos** y rompe otra estatua. Verás una palanca junto a la puerta que, al ser accionada, pondrá en movimiento una figura sobre unas plataformas. Sitúate en su camino para que pase sobre tu cabeza, evitando así que se rompa y llegue a su destino: un interruptor. Gracias a tu esfuerzo, podrás añadir a tu colección la **pieza 24**. Regresa a la sala de los pinchos y pasa por la puerta del sur. Delante de ti hay dos hogueras y dos tinajas de agua. Aunque apenas las veas, también hay repartidas cuatro antorchas, dos azules y dos rojas, en las esquinas de la sala. Deberás lanzar los dos cántaros a las antorchas que flanquean la puerta y las hogueras a las otras dos para que la **pieza 25** sea tuya.

Da media vuelta y, ya en la estancia de los pinchos, sube por las escaleras del oeste y ve saltando de plataforma en plataforma hasta el otro extremo.


Ten mucho cuidado y no hagas que la estatua azul rompa las de color rojo.

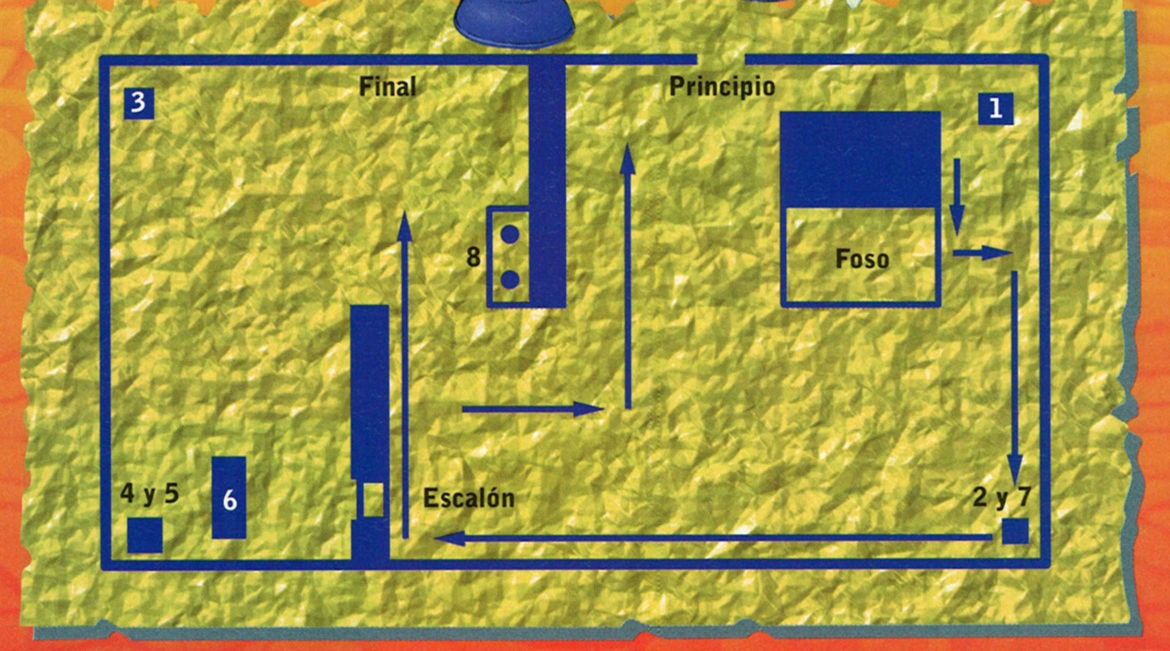

Las antorchas azules abundan en este nivel. Afina tu puntería y dispara.


Esta sala puede darte más de un dolor de cabeza. Anda, mira el dibujo de al lado.

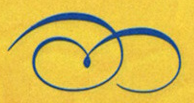


Acciona el interruptor y coge **200 monedas** para, después, bajar por la trampilla que has abierto. Vuelve a usar las plataformas para avanzar y observa el cofre del rincón. Podrás coger las **200 monedas** de su interior si te subes a la tapa del gusano que hay al lado. Ahora, ve hacia la derecha y elimina algunos bichitos. Tras cruzar la puerta, verás que te encuentras en una enorme sala con el suelo plagado de flechas "transportadoras". Tu misión es llegar a la otra puerta pulsando algunos interruptores. Sigue las instrucciones del dibujo 1 y pasa a la próxima sala. Verás tres bloques de piedra y, entre ellos, tres estatuas azules. Sube al elevador y salta sobre las figuras para llegar hasta el cofre marrón que contiene la **llave** que necesitas. De momento, tendrás que olvidar el cofre negro del otro bloque.

Dibujo 1



Sigue las flechas utilizando las cintas transportadoras del suelo. Debes pulsar los botones en el orden que te indicamos empezando por el 1 y acabando en 8. Pulsa 4 y seguidamente 5 para saltar hasta 6. Usa cintas para llegar a 7 y luego pulsa el botón inferior de 8.



El primer Guardián





Monta encima del gusano para sortear la barrera de pinchos y llegar al otro lado.



Da media vuelta y ve a la sala anterior para pulsar el interruptor más cercano a esa puerta. Luego, utiliza las cintas transportadoras para llegar hasta la otra y ve hacia la pared sur. Usa la llave que has recogido en el portón. En esta amplia sala, verás cuatro antorchas azules. Apágalas, tírate al foso y coge el ítem del cofre. Ahora, asciende a la zona superior y baja por la trampilla que abriste al apagar las antorchas.



Antes de empezar a correr, despeja toda la zona de obstáculos como estos.



En este corredor verás una especie de gusano que sale de debajo de una tapa de alcantarilla. Súbete a ella y, cuando esté en lo alto, salta la fila de pinchos que dividen el pasillo. Sube por las escaleras y accederás a una sala que, entre otras cosas, tiene tres interruptores: uno junto a la puerta, otro en la zona central y un tercero en un rincón. Antes de empezar, tumba todos los muros que te estorban con un barrido. Acciona el interruptor central y, antes de que éste vuelva a su posición inicial, acciona el del rincón y el que está al lado de la puerta. Sal por la puerta y destruye las "madrigueras" de los bichos (los bloques de color oscuro) y a todos los enemigos que te estén incordiando. Esto hará que aparezca un cofre con una **llave** en su interior.



No te fíes del pequeño tamaño de los bichos rojos. Son muy molestos.





Vuelve a la sala de las cuatro antorchas y acaba con todo signo de vida. Usa la llave en la puerta y acciona el botón. Se materializarán ante ti una estatua lanzadora de bolas de fuego y, en el otro extremo, dos antorchas rojas. Guía las bolas hasta ellas, evitando los obstáculos, y podrás salir de ahí. Antes de irte, observa que en el foso de esta sala hay un cofre negro, aunque de momento no podrás hacer nada.

Dirígete hacia la gran bola con pinchos y sube al escalón más bajo. Avanza saltando hacia el oeste, esquiva el fuego de la figura verde y coge del cofre una nueva **llave**. Ve ahora hacia el norte para accionar un segundo botón que hará caer una bomba en el lado oeste. Agárrala y déjala junto al bloque que hay en la pared este. Regresa junto a la estatua y haz que gire con el Pixie Ring hasta que mire en dirección al bloque. Ahora, coge la bomba con tus manos para elevarla, de forma que una de las bolas de fuego encienda la mecha y ... boom. El cofre y su contenido, la **pieza 26**, habrán quedado a tu entera disposición. Sal finalmente usando la llave que posees en la puerta norte. En la sala siguiente, podrás aumentar tu inventario con **200 monedas** y **5 dardos**. Monta en el teletransportador de la siguiente sala. Cuando vuelvas a materializarte, dale a la palanca y "ayuda" con tu cabeza a que las estatuas no caigan al duro suelo. Hazte con la **panacea** y con **500 monedas** y sube las escaleras. Si a estas alturas del nivel te dan la oportunidad de salvar tu partida y curarte las heridas, por algo será ¿no? Nosotros, desde luego, te sugerimos encarecidamente que lo hagas. Tira abajo las paredes y pasa a la estancia final para el combate contra...





Guardián de las ruinas



Esta criatura de piedra, de varios metros de alto, es completamente invulnerable a todos los tipos de ataques que dispones, al menos mientras permanece de pie. Cuando empiece a lanzar rayos láser, corre alrededor suyo esquivándolos si no quieres que tu energía baje alarmantemente. Llegará un momento en el que, cansado de que esquives todos sus ataques, probará otra forma de atizarte. Se pondrá a una sola pata para coger impulso con su puño. Debes aprovechar esos instantes para derribarlo, usando el barrido contra su pierna de apoyo. Perderá el equilibrio y, por unos momentos, quedará completamente a tu merced. Líate a espadazo limpio con su cabeza hasta que se vuelva a levantar. Si repites unas cuantas veces esta estrategia, vencerle será pan comido.

Coge los ítems que hay en los cofres y entre los que encontrarás el **Star Prism**, sal de esa cámara y usa el teletransportador para volver rápidamente a la entrada de las ruinas.



Eden Village





Tendrás que convencer al anciano para que te dé el Dryad Ring. Lo necesitas.



Estás en las ruinas de Eden, un pueblecito paradisíaco. Da media vuelta, sal al exterior y cruza el puente para llegar a la aldea. Explora los alrededores y encontrarás una estatua de Jeena (donde podrás darle las piezas que poseas), un cofre gris con la **pieza 27** y varios aldeanos. Habla con todos ellos y ve a la posada. Allí, como huésped, encontrarás un tipo que te querrá enseñar su colección de peces. Dile que no a su pregunta y te ofrecerá algunas útiles mercancías (entre ellas una **potente espada**). Luego vuelve al exterior y busca a un anciano con un pájaro en la cabeza. Tras hablar con él te ofrecerá un **Dryad Ring** si consigues atrapar a su pájaro. Tras unas cuantas carreras detrás del bicho, se lo entregarás a su dueño y conseguirás el preciado anillo. Con él en tu bolsillo, dispara a la estatua amarilla que hay al lado para que el cofre que tiene encima quede a tu



alcance. Dentro hallarás la **llave** de las ruinas de Eden, así que dirígete directamente hacia allí (aunque antes puedes pasarte si quieres por una casa de dardos como las que ya conoces).

Una vez en las ruinas, busca una puerta doble en la zona central y usa la llave. Usa tu nuevo anillo en las figuras amarillas y baja por las escaleras. Estás en una enorme cámara con pinchos. En uno de los extremos hay un interruptor. Acciónalo y continúa a la siguiente sala. Elimina a esas extrañas y agresivas plantas, y usa el botón que aparecerá como consecuencia. En la cámara siguiente, verás un bicho muy parecido a un caracol. Acaba con él y usa su caparazón para llegar hasta el interruptor, moviendo la concha a base de barridos si ha quedado demasiado alejada de éste. Con el libro y el círculo curativo ya a tu alcance, recoge una **llave** del baúl. Vuelve a la sala anterior, salta de nuevo sobre el botón azul y ve hacia la zona con pinchos. Salta hasta la plataforma que flota sobre los pinchos y, desde ahí, usa el disparo con cualquier anillo a la palanca. Salta rápidamente a la puerta a la que ahora puedes acceder, y usa tu llave.

En esta enorme sala, ve directamente hasta las plataformas de la zona norte, sobre los pinchos. Salta al interruptor y caerán delante de ti dos estatuas amarillas sobre dos bases. Tendrás que disparar a dichas figuras con el anillo Dryad y saltar rápidamente junto al cofre negro para obtener la **pieza 28**. Ahora, ve a las plataformas del sur y dispara al cristal amarillo con tu nuevo anillo. Con esto harás aparecer un par de superficies, a las que debes saltar con la hoguera que hay cerca en tus manos. Lánzala a las torres vegetales del pasillo central para despejar el camino y dirígete hacia allí. Déjate caer por el foso para añadir a tu inventario la **pieza 29** y un **tónico**. Sube en el elevador y destruye todo rastro de forma de vida hostil, incluyendo sus guaridas, para poder seguir adelante.

Hazte con las **grapes of eru** y sube con cuidado a la plataforma, evitando a toda costa las lanzas. Si quieres llegar hasta el botón de turno, tendrás que disparar a las estatuas amarillas. Con las plataformas cuadradas en movimiento, podrás ir hasta una hoguera para lanzársela a la torre vegetal que te impide continuar. Para llegar hasta el botón y activar unas escaleras, dispara con tu anillo Dryad al cristal amarillo. Asciende por ellas eliminando a todas las criaturas que encuentres y recoge un **tónico**



Algunas piezas del puzzle están a simple vista, y podrás cogerlas sin problemas.



En toda la aventura no dejarás de buscar llaves. Son totalmente imprescindibles.



y una **llave** de los cofres que han aparecido delante de ti. Si usas el teletransportador que tienes cerca, te dejará justo enfrente de la puerta en la que debes usar esa llave. Tras abrir el portón, baja por las escaleras a otra estancia con pinchos. Aniquila a todos los bichos y ve por las plataformas hasta coger un **elixir**. Para coger la **pieza 30** del interior del cofre que estás viendo, sube a la planta superior y déjate caer por el foso desde el lado Sudoeste. Con ella en tus manos, sube de nuevo y acaba con todos los enemigos para que se abra la puerta por la que continuar tu búsqueda. Ve hacia el sur y usa la concha del caracol para subir al escalón que te llevará a otra puerta. Acciona el interruptor, deshazte de las criaturas vegetales y continúa tu camino.









La segunda reliquia







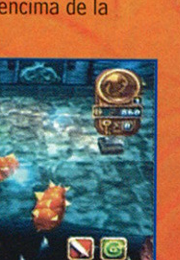
Usa el botón que hay en el Nordeste y luego avanza por las plataformas para llegar hasta otro en la zona central, que hará que desaparezca un bloque de piedra. Ve por ese pasillo hasta otro dichoso interruptor para desbloquear una puerta. Tras ella hay un botón azul que, al pulsarlo, te permitirá coger una **llave** del interior de un baúl. Vuelve a pulsar ese botón y cruza la puerta que dejan al descubierto los bloques, usando la llave, claro. Coge la hoguera y lánzala por encima de la puerta metálica para que caiga sobre la palanca del otro lado. Pasa por la puerta que has abierto y llegarás a una zona con dos estatuas amarillas que se mueven hacia el mismo lado que tú. Entre ellas hay un cristal amarillo al que debes disparar sin darle a la primera figura, ya que la destruirías. Con esto inmovilizarás esa primera estatua, y podrás acercarte a la segunda. Tras ella, hay un segundo cristal al que tendrás que arrojarle el pedrusco que hay junto a la pared para activarlo. Lánzalo por encima de la estatua y ésta quedará también inmóvil. Si fallas durante el proceso, tan sólo tienes que pulsar el botón que hay junto a la piedra para reiniciar la operación.

Tras hacerlo, sube al segundo cristal amarillo y salta sobre las estatuas para poder alcanzar la plataforma elevada sobre la que descansa otro interruptor que, por supuesto, tienes que pulsar. En la zona contigua, tendrás que esquivar unas cuantas lanzas hasta llegar a un cofre con más **"uvas"**. Ahora, déjate caer desde ese mismo punto por el foso y caerás sobre la **pieza 31** y un **small life crest**. Asciende por las escaleras del otro extremo y regresa a la zona de las lanzas. Busca un botón y haz así que un bloque se retire. Tras usar otro interruptor más (y ya van...), tendrás para elegir dos puertas, una al Sur y otra al Norte. Cruza esta última y elimina a los bichos para pasar a la zona contigua. Hazte con más **uvas** y resuelve el sencillo laberinto que tienes delante para recolectar de sendos cofres **500 monedas** y la **pieza 32**.

Vuelve a la bifurcación de antes y toma la puerta sur. Evita los pedruscos que caen y dispara a un cristal amarillo que hará que descienda un botón. Corre hacia él evitando los obstáculos y acciónalo para que se abra una salida. Mata a más plantas y sigue avanzando. En esta amplia estancia, verás cinco interruptores circulares suspendidos en el aire y otros cinco barriles al lado. Lanza estos últimos para que caigan sobre ellos y así abrirás la primera plancha de metal de la sala. En el otro extremo, hay una hoguera que tienes que lanzar por encima del bloque para que caiga sobre la palanca y despejar completamente la salida. Salva la partida, reponte y cruza el portón.







Esas larvas son muy duras de roer. Usa tus mejores ataques para eliminarlas.



No pises esos botones circulares o serás ensartado sin ninguna compasión.

Gothar

Una nueva criatura de piedra aparecerá ante ti, para intentar eliminarte. Frente a él se levantarán tres columnas y un botón. Cuando empiece su ataque, lanzándote rayos y piedras, pulsa el interruptor y una plataforma aparecerá entre las dos columnas más altas. Sube hasta ella lo más rápido que puedas, y golpea con tu espada la cabeza de Gothar. Éste se tambaleará y se caerá de espaldas al suelo, momento que has de aprovechar para saltar tras él y atízale en la "olla" hasta lograr acabar con él.





Ahora coge la **Triangle Key**, un **Elemental Orb** y, lo más importante, el **Star Crystal**. Con ellos en tu poder, usa la baldosa de teletransporte y aparecerás casi junto a la puerta en la que usar la llave Triangle. Usa otro teletransportador y te materializarás en un momento en las ruinas de Paco Village. A los lados hay dos puertas para escoger. Cruza la del Sur y hallarás el cofre que contiene la **pieza 33**. Derriba las dos estatuas amarillas y sal al exterior, a la aldea. Ve hacia el mercader del pueblo y, si dispones de dinero suficiente, cómprale un nuevo escudo. Además, te cambiará el "Hammer" que conseguiste en Yagin Harbour por una **"Red Statue"**. Regresa a las ruinas y cruza ahora la puerta norte. Enciende las 3 antorchas con el Siren Ring y caerá un baúl con la **Lumiere Lamp**. Intenta salir y aparecerá Nunugi. Tras la charla, sal y usa el teletransportador que hay justo enfrente del que usaste para llegar.



Prueba de vez en cuando a arrojarte por los fosos. Quizá encuentres algo abajo.



Aunque parece complicado, no te costará mucho superar este simple laberinto.



Te llevará más de un intento el colocar estos barriles de la forma correcta.



Dentro de la Ballena



Te encuentras en las Seagull Ruins y tienes que salir al exterior, hasta llegar al pueblo de Puerto Medusa. Ya que estás aquí, pásate por las casetas donde transcurrieron las pruebas para obtener la Gold Badge. En una de las primeras había unas estatuas amarillas que, si las destruyes con tu anillo, dejarán al descubierto un par de cofres con **500 monedas** y la **pieza 34**.

Sal y dirígete al muelle para volver a embarcarte con la familia de piratas. Abre bien los ojos, porque verás una escena en la que la ballena Mako os tragará enteritos. Cuando ésta termine, aprovecha la oportunidad y graba la partida tras coger de un cofre una **panacea**. Desciende por el agujero y recorre la zona, activando contrarreloj los interruptores que aparecerán. Mira el dibujo 2 y verás el orden de los sitios a los que tienes que ir, empezando por la "S". Los números representan los lugares donde están los interruptores. Date mucha prisa. Abre la puerta con la llave, arrójate por el agujero y te encontrarás con la familia pirata en la boca de la ballena. Antes de continuar, habla con el tipo que conociste en la caverna sumergida para reponer tu botiquín; lo necesitarás. Sube por las escaleras que hay junto a la lengua y llegarás a la zona del cerebro. Elimina a los bichos que te atacan y recupera del cofre gris que hay en la rampa el **Star Crystal**. Desciende por donde viniste y pasa por la puerta de la pared. Empieza a subir por las plataformas, esquivando las bolas con pinchos, y al llegar arriba, haz pulpa la enorme bolsa de carne. Acciona el botón que has descubierto y baja por la trampilla del suelo. Despeja la zona de enemigos y desciende por una rampa hasta que llegues a un interruptor. Púlsalo cuando una de las bolas que te persiguen se acerquen al interruptor circular. Continúa bajando y verás tres pasillos paralelos con una bola de pinchos y un botón cada uno. Empieza a accionarlos rápidamente, empezando por el primero que te encuentres, luego el tercero (el que está más pegado a la puerta) y por último el del medio.

Has logrado llegar al estómago de la bestia. Elimina a los dos murciélagos y al bicho verde y un ventilador que hay junto a la pared empezará a girar. Salta sobre él para ascender con la corriente hasta la cornisa con un interruptor circular. Al ponerte sobre él, la enorme compuerta que hay en la zona central se abrirá, dejando escapar otro trío de enemigos. Tendrás que llegar hasta ella antes de que se cierre (empezará nada más abandonar tú el botón). Para lograrlo, tendrás que esquivar al bicho verde que se interpone entre ti y la compuerta, ya que si tropiezas con él, no te dará tiempo. Si dispones del poder de invocar a los "guardianes de los elementos" podrás librarte de su molesta presencia y te será más fácil. Si no, deberás intentarlo varias veces.

Aunque te encuentras rodeado por un abismo con algunas plataformas, baja por las escaleras y descubrirás en el fondo un montón de cofres con ítems. Con los bolsillos llenos, sube de nuevo la escalera y empieza a saltar de plataforma en plataforma, accionando las palancas que encuentres para que su movimiento sea el correcto. Tras mucho brincar, llegarás a una segunda escalera. Baja por ella y podrás salvar.



Continuará...



Las serpientes son un verdadero incordio. Para evitarlas, no pares de correr y saltar.



Usa las plataformas móviles para avanzar por esta zona del cuerpo de la ballena.



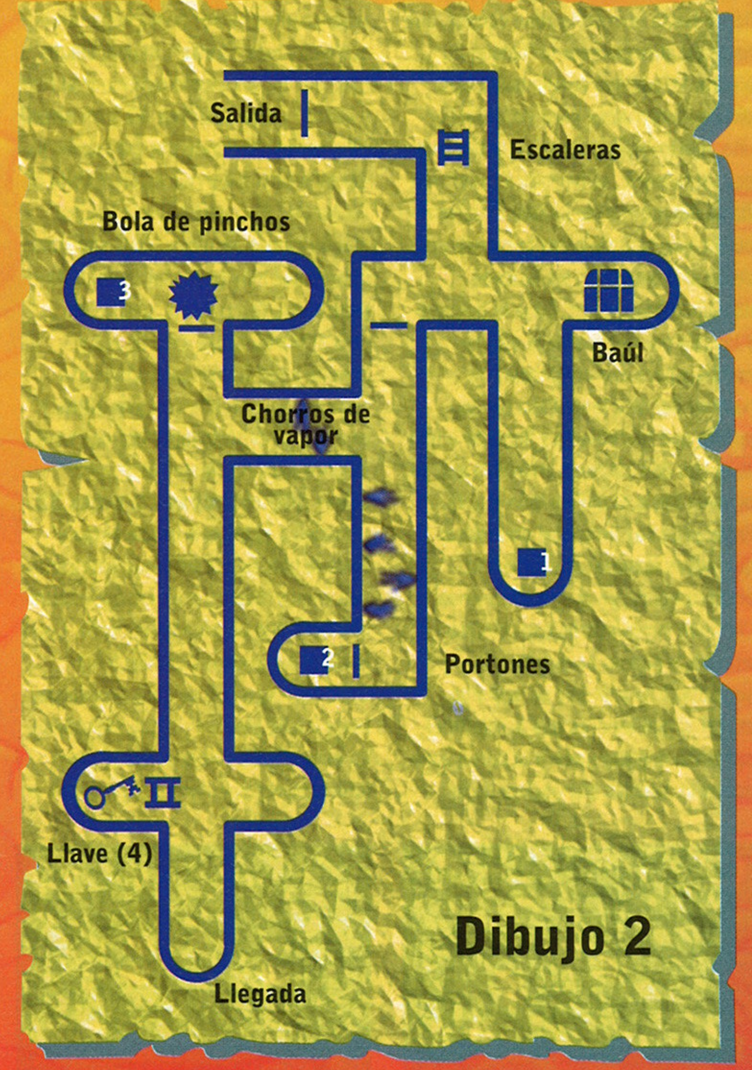
Esas bolitas con pinchos son totalmente indestructibles. Esquívalas como puedas.



Explora la zona a fondo para hacerte con todos los ítems. Pero ten cuidado.







Aquí te mostramos un pequeño mapa de la zona para que no tengas que dar muchas vueltas. Ve a las zonas marcadas con números en orden y pulsando los botones.

GUÍAS TOTALES

[para tus juegos favoritos]

- Final Fantasy VIII
- La Amenaza Fantasma
- Tomb Raider IV
- Dino Crisis
- Soul Reaver
- Shadowman
- Disc World Noir
- Expediente X
- Tarzán
- Bugs Bunny: Lost in Time
- V-Rally 2



2ª EDICIÓN ¡POR SÓLO 695 PTAS.!

Soluciones Completas

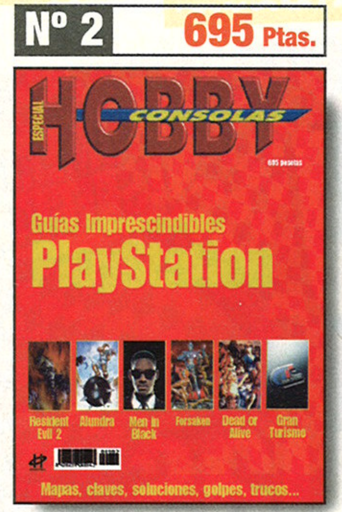
para los 11 mejores juegos del momento.

[YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO]

Guías Totales

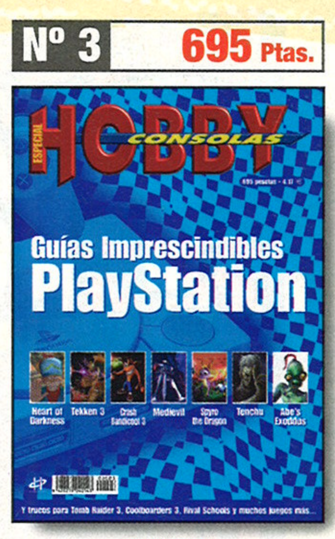
Soluciones completas para los mejores juegos de PlayStation

Nº 2 695 Ptas.



RESIDENT EVIL 2
GRAN TURISMO
FORSAKEN
MEN IN BLACK
ALUNDRA
DEAD OR ALIVE

Nº 3 695 Ptas.



TEKKEN 3
HEART OF DARKNESS
MEDIEVIL
CRASH BANDICOOT 3
TENCHU
ABE´S EXODDUS
SPYRO THE DRAGON

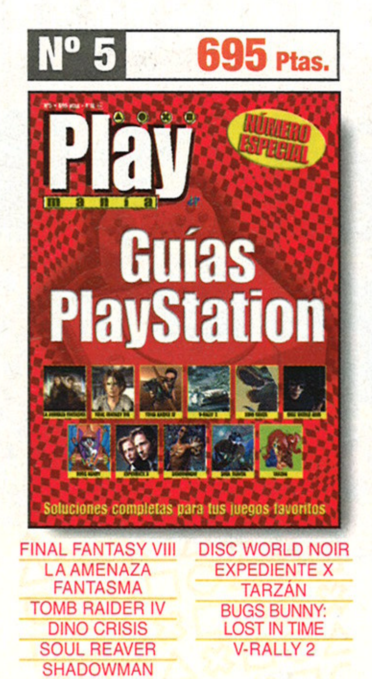
Nº 4 695 Ptas.



METAL GEAR SOLID
SYPHON FILTER
SILENT HILL
DRIVER
TOMB RAIDER III

NEED FOR SPEED IV
FIFA ´99
RIDGE RACER TYPE 4
BICHOS

Nº 5 695 Ptas.



FINAL FANTASY VIII
LA AMENAZA FANTASMA
TOMB RAIDER IV
DINO CRISIS
SOUL REAVER
SHADOWMAN

DISC WORLD NOIR
EXPEDIENTE X
TARZÁN
BUGS BUNNY: LOST IN TIME
V-RALLY 2

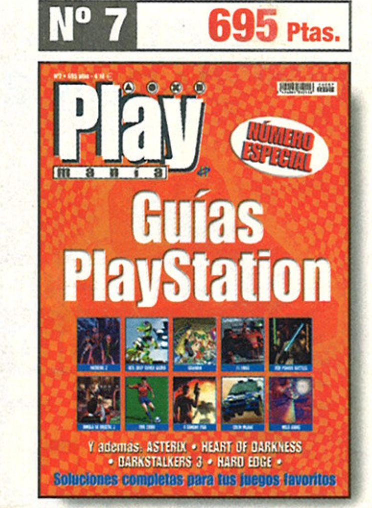
Nº 6 695 Ptas.



SYPHON FILTER 2
FEAR EFFECT
TOY STORY 2
RESIDENT EVIL 3
GRAN TURISMO 2
ISS PRO EVOLUTION

APE ESCAPE
THEME PARK WORLD
CRASH BANDICOOT 3
SPYRO 2

Nº 7 695 Ptas.



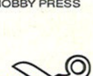
GEX: DEEP COVER GECKO
JEDI POWER BATTLES
F1 2000
A SANGRE FRÍA
HARD EDGE
HEART OF DARKNESS
FIFA 2000

DARKSTALKERS 3
MEDIEVIL 2
WILD ARMS
COLIN MCRAE
GRANDIA
AXTERIX
JUNGLA DE CRISTAL 2

[Completa tu colección]

(AGOTADA LA GUÍA NÚMERO 1)

Si no encuentras la guía que te interesa en el quiosco, puedes hacer tu pedido por correo enviándonos el cupón de la derecha, o llámarnos de 9h. a 14,30h. o de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 902 12 03 41 y 902 12 03 42. También puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47.

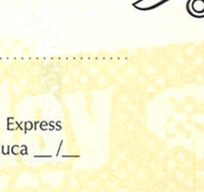



☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 2), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 3), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation(Vol. 4)+Guías Platinium, por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation(Vol. 5), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation(Vol. 6), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation(Vol. 7), por 695 Ptas*
(*) Gastos de envío incluidos.

Nombre .... Apellidos ....
Calle .... Localidad ....
Provincia .... Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

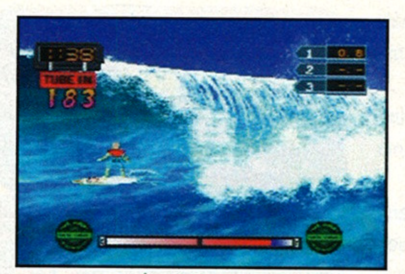
FORMAS DE PAGO

☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express
Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__
Fecha y Firma

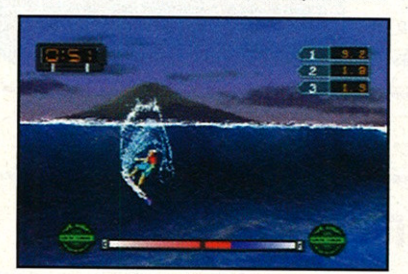


SURF RIDERS

Cabalgando sobre las olas californianas



Mantenerte mucho tiempo en el interior del tubo o rompiente de la ola, te dará una buena puntuación.



Las técnicas y giros se miden mediante las reglas de la asociación de surfistas profesionales (A.S.P.)



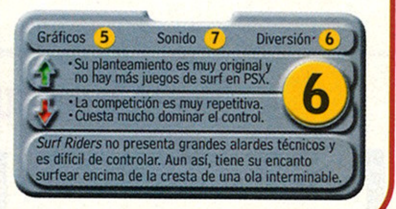


Dice una canción que "California ya no existe, el sueño acabó". Ubi Soft ha decidido que esto no debe ser verdad, y se ha descolgado con unos de los simuladores más originales que hemos podido ver últimamente. Se trata de participar en el Campeonato Internacional de Surf. La cosa trata de cabalgar sobre la cresta de las olas más gigantescas de las playas de California, Hawai, Francia, Australia y Japón. Una vez que estemos bien asegurados y de pie en nuestra tabla, a elegir entre 15 modelos oficiales, es el momento de efectuar todo tipo de maniobras, saltos y técnicas especiales para evitar que la ola nos trague, o seamos nosotros los que nos traguemos media ola.

Las olas y el movimiento del surfista están bien resueltos, aunque sin demasiados alardes gráficos, y toda la competición se acompaña por una musiquilla muy del estilo de los Beach Boys que la verdad es que mola bastante. Hasta aquí, todo muy bonito, pero el desarrollo del juego presenta lagunas importantes empezando por lo repetitivo que resulta, unido a un complicado sistema de control que cuesta bastante llegar a dominar.

Con todo, este título no tiene competencia en cuanto a juegos de surf, y si te gusta este deporte, te lo puedes llegar a pasar como un surfero en la playa de Benidorm, cuando cruza el "huracán Paquito".





RUGRATS: EXCURSIÓN AL ESTUDIO

Vuelven los ratones de moqueta

Los Rugrats vuelven a la carga con una segunda aventura mucho más divertida y variada que la primera. Y es que si la casa de estos simpáticos bebés terminaba por hacerse un poco monótona, en unos estudios de cine donde se graban todo tipo de películas es difícil aburrirse.

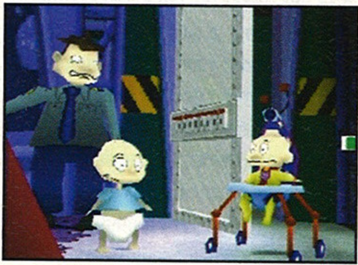
Igual que en la primera parte, nuestros valientes amiguitos deben enfrentarse a un montón de variadísimos niveles que en realidad son sucesiones de juegos: una partidita de mini-golf, una carrera, tiro al blanco, alguna zona de plataformas... Cada nivel es una nueva sorpresa y podemos cambiar de plató a nuestro antojo y así recorrer el salvaje oeste, el futuro o el mundo del motor resolviendo los niveles que componen cada uno de estos mundos temáticos. La única complicación que tendremos para movernos libremente de un mundo a otro es encontrar el mayor número posible de piezas de Reptar que nos abran las "películas" cerradas.

Gráficamente *Excursión al estudio* tiene un acabado mucho mejor que el de la primera parte y, aunque sigue presentando algunos problemillas de control, la mecánica tan sencilla y variada de las pruebas lo convierten en un juego ideal para los más pequeños. Además, como está doblado y traducido al castellano los niños no tendrán ningún problema para entender los retos que los proponga el juego, ya sea arrear a unas ovejas hasta un redil, atrapar conejos o viajar en vagoneta.

En resumen, un juego completo, divertido y más largo que el primero, que seguro que encantará a los más pequeños. Obviamente, los más mayores no le encontrarán demasiados atractivos...

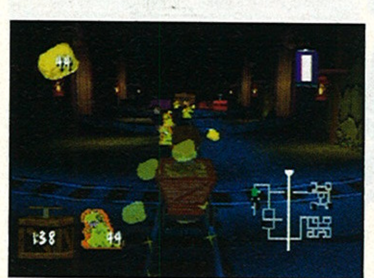


Cada zona temática tiene varias puertas que llevan a diferentes películas.



El juego está aderezado con multitud de escenas animadas con el "look" poligonal del juego.









ATV QUAD POWER RACING

¿Cuál es el "power" de estas "racings"?



Es una lástima que una buena idea se vaya al traste por una mala realización técnica.

Por primera vez los quads, motos de cuatro ruedas todoterreno, protagonizan un arcade de velocidad en PlayStation. Aunque a priori la idea de competir con estas máquinas puede parecer atractiva, lo cierto es que el juego muestra importantes defectos en su realización.

La paleta de colores es bastante escasa, con lo que la apariencia general resulta muy triste, algo que además se ve favorecido por la baja calidad de las texturas y su continuo bailoteo. Sumadle una brusca generación de escenarios, "clipping" y ralentizaciones y tendremos como resultado un juego de bajísima calidad técnica a la que no pueden salvar ni sus justitos modos de juego, ni sus escasos circuitos. A no ser que seas un auténtico fanático de este tipo de motos, cualquier otro juego de velocidad te gustará más.


ATV QUAD POWER RACING
Acclaim • Velocidad

Idioma: **Inglés** Jugadores: **1-2**

Calificación: **+ 3 años** Precio: **4.990 ptas.**

Memory Card (3 bloques) Dual Shock

Gráficos 4 Sonido 5 Diversión 4

- Lo único que nos ha gustado es que se trate de Quads. Y el precio...
- El apartado gráfico, la jugabilidad, la sensación de velocidad...

4

Aunque la idea de competir con motos de cuatro ruedas es buena, el producto final no alcanza un nivel de calidad aceptable. Búscate otra opción.

RC DE GO

Si no eras un aficionado al radio control... ahora vas a serlo

Lo primero que llama la atención de este sensacional juego publicado por Acclaim y programado por Taito, es su original planteamiento. Y es que no estamos hablando de Fórmula 1, ni de un Porsche, ni de turismos de lujo, esta vez se trata de coches de radio control. Pero que nadie se equivoque con *Re-Volt* o *RC Revenge*, porque aunque éstos también trababan de bólidos chiquititos con antena y todo, en *RC de Go* lo que se busca es la simulación pura del "deporte" del Radio Control.

La esencia y la salsa del juego se encuentra en el modo campeonato, donde debemos recorrer los circuitos uno a uno para conseguir dinero y desbloquear carreras especiales. Empezamos simplemente con un chasis y una carrocería, pero a medida que vayamos jugando y acumulando "pasta", podremos comprar todo lo que se nos ocurra para mejorar nuestros coches. Podremos hacernos desde con ruedas nuevas hasta con motores de alto rendimiento, pasando por frenos, piñones de la transmisión, estabilizadores, o una carrocería con forma de guerrero zulú o de osito... Como podéis ver, no será por variedad.







Es probable que la primera vez que salgáis a pista tengáis una ligera desorientación con la perspectiva, ya que el punto de vista está fijado en las gradas de los conductores y ellos son los que tienen el mando con el volante y esa antena enorme dirigida hacia el circuito. Sin embargo, esta sensación de desorientación es pasajera, ya que una vez metidos en faena podremos comprobar como esta perspectiva isométrica en 3D siempre nos muestra el mejor ángulo para seguir la carrera, y acaba siendo una verdadera gozada para conducir.

Los circuitos muestran un texturado exquisito y son toda una maravilla hecha a medida de estos pequeños vehículos.

Desde luego, conseguir la victoria en estos trazados no es nada fácil, pero para mitigarlo contamos con una potencia extra o "Dash", que nos será de gran ayuda.

Resumiendo, podemos decir que *RC de Go* presenta una apariencia gráfica soberbia, con un nivel de detalle asombroso para el pequeño tamaño de lo que se representa en pantalla. La buena sensación de velocidad de estas carreras no hacen otra cosa que elevar la jugabilidad de este gran juego al nivel de los mejores del género. Si no ha alcanzado más nota es simplemente por el hecho de que en nuestro país puede resultar algo ajena esta forma de conducir por radio control, pero si estáis dispuestos a probarlo, seguro que no os defraudará.



Si vamos por detrás en la carrera podemos echar mano del "Dash", o turbo, para vencer.



Al principio solo contamos con un chasis básico y la carrocería de nuestro coche.


RC DE GO
Acclaim • Deportivo

Idioma: **Inglés** Jugadores: **1**

Calificación: **+ 3 años** Precio: **4.990 ptas.**

Memory Card (1 bloque) Dual Shock

Gráficos 9 Sonido 7 Diversión 8

- Muy divertido y original.
- Gráficamente es una pasada.
- La única pega es que no te guste demasiado el radio control.

8

Un soplo de aire fresco en el género de velocidad. Y es que estos diminutos cochecitos lo tienen todo para proporcionarte grandes dosis de diversión.


RAYMAN 2 PARA
PAL
RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE
Ubi Soft
PlayStation
¿AÚN NO TE HAS
RAYMANIZADO?
RAYMAN
WWW.RAYMAN2.COM
Ubi Soft

Consultorio

Si queréis que el equipo de PlayManía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de nuestra revista indicando en el sobre: "Consultorio". Hobby Press PlayManía C/ Pedro Teixeira, Nº 8, 2ª Planta 28020 Madrid

¿PS One es compatible con PS2?

Hola amigos de PlayManía, os felicito por la revista. Me llamo Joaquín y mi pregunta es ¿porqué los juegos de PS2 no los sacan para PS One? ¿Porqué los juegos de PS One se pueden ver en PS2 y los de PS2 no se pueden ver en PS One? Yo creo que el único problema serían los gráficos. ¿Saldrá *Metal Gear 2* para PS One?

Joaquín Fernández (Cádiz)

PS One es interiormente idéntica a la actual PlayStation. Aunque sea más pequeña tiene las mismas "cosas" dentro. Si ya hemos dicho hasta la saciedad que los juegos de PS2 no se ven en PlayStation, hay que aplicar a PS One la misma fórmula. Así, si *Metal Gear 2* sale en PS2 es porque la actual PlayStation, o PS One que es lo mismo, no pueden manejar la información del juego. Si sacaran un *Metal Gear 2* para PS One puedes tener por seguro que se parecería tanto al de PS2 como se parece el primer *Metal Gear* de PlayStation al *Metal Gear* de Game Boy... en el nombre. Además, un juego no son sólo los gráficos. Tú crees que el problema es que se vería más feo, pero tienes que tener en cuenta otras muchas cosas como la velocidad de proceso o el número y cantidad de las texturas y polígonos. Son diferencias insalvables.

PS One

PlayOnline

Hola playmaníacos, gracias por hacer la mejor revista de todas. Tengo una duda sobre el servicio de PS2 PlayOnline. ¿Se podrá conectar a Internet la misma consola y navegar por la Red o se tendrá que tener un ordenador para poder jugar a *Final Fantasy X*?

Miguel Ángel (Mallorca)

Hombre, la gracia del invento está en que te conectes con la consola, ¿qué emoción tendría conectarse a través del PC? Eso ya lo puedes hacer ahora. La cuestión está en ver cuándo aparece el módem para la máquina. Se habla de la posibilidad de que Square ponga a la venta su propio módem junto a *Final Fantasy X* y que este módem esté limitado sólo a acceder a PlayOnline. De todos modos, hasta que no aparezca el módem no se podrán despejar estas dudas. En cualquier caso, PlayOnline es un servicio de Square, se trata de una web en la que podrás acceder a los juegos en red como *FFX*, a noticias, música, mangas... y todo ello, por supuesto, desde PS2. También se puede acceder con un ordenador y hasta se oyen rumores de que *FFX* podría salir en PC y jugarse en red desde este servicio.



PlayOnline

Problemas técnicos

Juegos con más de un CD

Hola amigos de PlayManía: Tengo la PlayStation desde hace 1 añito y me ocurre lo siguiente. En los juegos que tienen varios CD's, cuando tengo que cambiar el CD me pone que el disco es incorrecto y que introduzca el CD correcto. Me pasa con todos los juegos que tienen varios CD's. Bueno, espero que me podáis contestar. Adiós.

David Esquivel Gala

Vamos a descartar posibilidades. Es de suponer que al cambiar de disco no apagas la consola ¿verdad? Si apagas es normal que no funcione. Cuando te pida cambiar de disco, simplemente abre la tapa y cambia un CD por otro si tocar ni el botón de "Power" ni de "Reset". Si haciendo esto sigue sin reconocerte el CD el problema puede ser que estés utilizando algún tipo de apartado externo para ver copias piratas. Este tipo de artilugios da problemas con los juegos de más de un disco. También puede ser que tengas el chip y ciertos juegos están protegidos contra ello. No se nos ocurren más alternativas. Obviamente, si el problema viene de un aparato externo lo que tienes que hacer es desconectarlo de la consola. Incluso los cartuchos de trucos pueden dar problemas en los cambios de CD.

Cartucho de trucos Equalizer

A vueltas con las bolitas

Hola PlayManíacos. En primer lugar me gustaría felicitaros por la magnífica revista que realizáis todos los meses. Os escribo para ver si me podéis decir donde puedo conseguir una pieza negra donde se ponen los CDs. La mía se me ha roto por un lado y se me cae una de las bolitas.

Juan José Piña Núñez (Madrid)

Bueno, ya hemos contestado a esta duda alguna que otra vez, pero como vemos que sois muchos los que tenéis este problema, volvemos al asalto. En primer lugar, es preferible que quites las bola a que se te metan dentro de la consola y puedan provocar alguna avería seria. En realidad esas bolitas sirven para colocar el CD más fácilmente y si te falta una tampoco es grave siempre que el disco agarre y gire cuando debe. Para conseguir la pieza lo mejor es que te pases por algún servicio técnico general, ya que esta pieza es normal en otros electrodomésticos como lectores portátiles de CD. Seguramente ellos mismos podrán cambiártela. Probablemente la puedas encontrar en tiendas de electrónica, pero si no tienes experiencia en reparaciones, lo mejor es que lo haga algún experto.

¿Hay mejora con un cable RGB?

Hola, me llamo Jiménez, tengo 19 tacos y una PlayStation. Tengo el cable de serie para conectar la consola a un euroconector pero, ¿se nota mucha diferencia si la conecto mediante un cable RGB, como por ejemplo el Scart Cable Piranha? ¿Se pierde calidad de imagen con el cable de antena?

Antonio Jesús Jiménez Moreno (Cádiz)

Más y más memoria

Hola Playmaníacos, me gustaría saber si es mejor el Dex Drive o una tarjeta de memoria. Felicidades y seguid así.

Alejandro Fernández Luna (Murcia)

Aunque nos has escrito una carta con muchas más preguntas, ya sabes que las reglas son "un pregunta por carta". Bien, el Dex Drive tiene la ventaja de que puedes tener salvadas cientos de partidas y sólo necesitas una tarjeta para ello. Eso sí, necesitas un PC, ya que es en el disco duro del ordenador donde se almacenan las partidas. Si tienes un PC, este sistema es mejor, ya que aunque te "casque" la tarjeta, tus partidas seguirán estando en el PC y sin límite de espacio.

¿Qué hay que estudiar?

Hola amigos de PlayManía, me gustaría saber qué estudios hay que tener para ser productor de videojuegos. Además, ¿hay en España alguna compañía que desarrolle juegos, no importa el soporte?

José Ramón Fernández Pérez

La mayoría de los productores han empezado como programadores, pero no necesariamente. Es un puesto de responsabilidad que coordina y controla todo el proyecto y puede ocuparlo cualquier persona que dé un perfil necesario. Para dedicarte a desarrollar juegos, deberías estudiar informática, tener una buena base de matemáticas y física. Si quieres ser grafista, además deberías tener conocimiento de diseño.

En España hay varias desarrolladoras, aunque las más importantes son Pyro Studios (Commandos), Dinamic Multimedia (PC Fútbol) y Bit Managers, los únicos que trabajan para consola, especialmente Game Boy, y que han hecho sus pinitos en PlayStation. En desarrollo de recreativas no nos podemos olvidar de Gaelco.

Kit de desarrollo de PS2

Existe una importante mejora, tanto de calidad de imagen como de audio, ya que la señal llega limpia al televisor. Por el contrario, con el cable RFU o de antena, vas a perder mucha calidad de señal. Si no eres un purista, la diferencia entre el euroconector y el RGB no te va a emocionar, pero lo de usar el cable de antena es casi un sacrilegio: la diferencia es abismal.

El mando no me responde

Saludos a todos. Me compré la PlayStation las pasadas Navidades y tengo un gran problema. El Dual Shock no me funciona. La X no responde en ningún juego y en las pantallas de Memory Card y de CD se atasca el botón como si estuviera siempre presionado, incluso hay veces en las que no me funciona nada del mando. Ya me cambiaron el mando en marzo, pero sigue igual. ¿Por qué ocurre esto? ¿Qué debo hacer?

Javier Robla (Ciudad Real)

Si ya te han cambiando el mando, lo más probable es que el problema esté en la consola. Por alguna razón se ha debido fastidiar el puerto donde se conecta el mando. Aprovecha que todavía tienes la consola en garantía y llama al servicio técnico de Sony para que te repare la máquina. Ellos se encargan de recogerla en tu casa y devolvértela. El teléfono del servicio Hot Line es 902 102 102.

Probablemente el problema sea el mismo que el que tiene Juan Antonio Martín que nos ha mandado una carta con un caso parecido: el botón X no le responde. A él le preocupa saber el precio de la reparación y, en todos los casos, las reparaciones del Hot Line son de cerca de 10.000 pesetas, transporte incluido.

Mando digital de Sony

Diccionario de términos

En esta sección os explicamos los términos más frecuentes y actuales que se utilizan normalmente al hablar del mundo de las consolas. Algunas son muy técnicas, y otras son palabras que se han creado para determinados efectos gráficos, o también palabras de nuevo cuño para designar algún producto novedoso. Si queréis saber qué significa un término en concreto no tenéis más que escribir una carta con las palabras que no entendéis. Con mucho gusto las incluiremos en nuestro diccionario.

- **PRECUELA:** Esta palabra dudamos mucho que se encuentre en el Diccionario de la Lengua Española, pero se empezó a utilizar cuando se estrenó en la gran pantalla el "Episodio 1: La amenaza fantasma" de la saga Star Wars. Básicamente se usa como antónimo de "secuela" y en este momento la puedes oír en referencia a historias que son anteriores en el tiempo a la trama original. Un buen ejemplo de precuela sería *Tenchu 2*, donde aparecen de jóvenes los dos ninjas protagonistas del primer *Tenchu*.
- **CONVERGENCIA:** La idea de esta palabra se aplica sobre todo en referencia a la arquitectura de una máquina que dispone de multifunciones en un sólo producto. Sí, ya sabemos que dicho así suena algo lioso, pero veréis como es muy fácil entenderlo cuando digamos que PlayStation 2 es un hardware "convergente" porque une un Vídeo DVD y una consola de juegos en un único soporte.
- **ALGORISMO GENÉTICO:** Cuando se programa la Inteligencia Artificial de un juego, esta inteligencia se genera a base de diferentes comandos que entienden los ordenadores. Esta cadena o secuencia de comandos es el "algorismo genético" también llamado "genoma" del videojuego. Para crear una Inteligencia Artificial complicada en la que los enemigos de un juego sean capaces de tendernos una emboscada, al estilo de *Medal of Honor Underground*, es necesario crear una rutina con millones de estos algoritmos.
- **MOTION BLUR:** Cuando nuestro ojo, o una cámara, enfoca sobre un objeto en movimiento, el fondo u otros objetos de la misma escena resultan movidos o dispersos. Un ejemplo de esto son las fotografías de una moto o un coche a gran velocidad en las que éstos aparecen nítidos y el fondo muy borroso. Esta novedosa técnica se aplica para mitigar este efecto y así toda la escena gana en detalle. Actualmente está siendo utilizada en la programación de *Metal Gear Solid 2*.
- **NO LINEAL:** Se dice que un juego no es lineal, cuando presenta alternativas en su desarrollo o es necesario tomar decisiones que nos llevan por otro camino. También se puede decir que un juego no es lineal, cuando la trama narrativa genera tensión y sobresalto en el jugador. Un ejemplo de esto sería el género de "Survival Horror".

Consultorio

Zombies haciendo snowboard

Hola, en un número dijisteis que iban a sacar un juego de Capcom de snowboard y que iban a estar los personajes de *Resident Evil.* Decidme si se ha cancelado o algo así, porque no habéis dicho nada más sobre el juego...

Lufti (Málaga)

Sí que ha salido en España. Apareció hace ya algún tiempo y se llamaba *Trick'n Snowboarder*, lo que pasa es que los personajes de *Resident Evil* que aparecen están ocultos, es decir, hay que sacarlos bien mediante trucos, bien superando algunos retos del juego. Es mucho más arcade que un *CoolBoarder*, lo que hace que su mecánica resulte demasiado sencilla.



Trick´n Snowboarder

Otra vez Manager de Liga

Hola amigos de PlayManía. Me llamo Guille, tengo 14 años y que encanta vuestra revista. Me gustaría saber cómo se guarda partida en *Manager de Liga*, porque cuando salvo guarda los fichajes y las operaciones, pero cuando cargo tengo que empezar desde el primer día.

Guillermo Sánchez (Madrid)

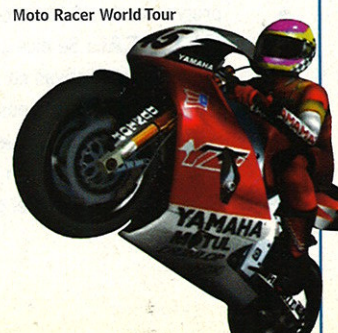
Eso te ocurre por pirata, ¿a que estás jugando con una copia? Pues nada, amigo, si quieres poder jugar como dios manda, más vale que te compres el juego original. *Manager de Liga* tiene una protección antipiratería que se activa en el momento de guardar la partida.

¡Me gustan las motos!

Hola, me llamo Jordi y tengo un primo que ahora va a celebrar su cumpleaños. Él es un gran aficionado a las motos, (y un gran fan de Valentino Rossi). Me gustaría saber si hay algún juego verdaderamente bueno de motos, como puede ser el *GP 500* para PC, para regalárselo. He visto el *Superbikes 2000* y es un juego patético. Felicidades por la revista.

Jordi

No hay ningún simulador puro de auténtica calidad. Por la razón que sea, las motos son un caballo de batalla para los programadores. Lo mejor que puedes encontrar es *Moto Racer World Tour*, que aunque no es un simulador riguroso, sí que resulta muy divertido y largo, ofrece varias modalidades y tiene unos gráficos bastante buenos. Sin duda, si quieres motos éste es el juego más recomendable. Efectivamente, *Superbikes 2000* no es gran cosa y, salvando el tema de los motoristas y circuitos reales, no tiene nada más que ofrecer.



Moto Racer World Tour

PlayManía on line

Ya podéis mandar vuestras consultas y sugerencias, además de por cartas, a través de correo electrónico. Para ello sólo debéis entrar en la página Web de PlayManía, en la dirección www.hobbypress.es/playmania, o enviando vuestros e-mail directamente a: playmania@hobbypress.es. No dejéis de visitar la página, hay más buzones.

¿PARA CUÁNDO FINAL FANTASY?

Hola, PlayManíacos. A parte de felicitaros quería preguntaros cuando veremos a *FFIX* y *Legend of Dragoon.* ¿Cuánto valdrán, 4500 o 9000 pesetas?

Pedro Pérez

FFIX no saldrá hasta enero más o menos y suponemos que será de los caros, aunque no sabemos aún qué precio tendrá. *Legend of Dragoon* saldrá en diciembre y costará en torno a las 6.000 pesetas.

Final Fantasy IX



¿HAY QUE COMPRARSE PS2 A LA FUERZA?

Hola amigos de PlayManía, os quiero preguntar por qué la mayoría de las novedades o juegos nuevos sólo salen para PS2. Decidme, ¿porqué *FFX* y *MGS2* no saldrán para PlayStation? ¿Es que los usuarios de PlayStation tendremos que comprarnos la PS2? Y si no podemos ¿qué hacemos?

Juan José Pérez Junquera

Bueno, por partes. Aunque tengas esas sensación de que sólo salen novedades para PS2, eso no es cierto, lo que pasa es que a ti esos juegos te parecen más atractivos por su calidad gráfica. Fíjate en juegos como *Driver 2*, *Alone in The Dark*, *Dino Crisis 2*, Crash Bash, *Vanishing Point*, *Medal Of Honor 2*... Por lógica, la capacidad técnica de PlayStation es un muy inferior a la de PS2, por lo que no puede hacer ciertas cosas. Precisamente juegos como *Metal Gear 2* y *FFIX* basan gran parte de su atractivo en aspecto gráficos y técnicos fuera del alcance de PlayStation. Para que nos entiendas, puedes hacer *FIFA 2001* para PSX y PS2 porque en el fondo el juego es el mismo, aunque en PS2 sea más espectacular, pero *MG2* se basa en efectos gráficos que PlayStation no puede hacer.

Si no puedes comprarte PS2 sigue con PlayStation. El único problema es que no vas a disfrutar de juegos técnicamente superiores, pero vas a tener otros muchos en PlayStation que te van a hacer disfrutar lo mismo y a un precio mucho mejor. Además, los auténticos bombazos para PS2, esos que esperas con tantas ansias, no van a salir hasta el año que viene. ¿Qué prisa tienes?

PROBLEMAS CON JACKIE CHAN

Quisiera que me sacaran de una duda que tiene mi hijo con el juego *Jackie Chan.* La primera fase consta de tres niveles y tienes que buscar 30 dragones, según la revista Play Guías y Trucos, la cual sigo con este juego. Cuando llega a coger los 30 dragones y mata a los últimos malos en lo alto de la azotea, automáticamente pasa al siguiente nivel, pero no carga. ¿Hay que encontrar antes al enemigo final?

Alberto Zamorano

Nos da la sensación de que es un problema del juego, ya que el jefe final aparece tras acabar el nivel. No hay que buscarlo: lo que no carga no es la fase 2, sino el enemigo final. Puede que estéis jugando con una copia ilegal, con un juego pirata. ¿El juego es pirata? ¿La consola tiene chip pirata? Si jugáis con el CD original y sin chip, el problema puede venir de que vuestra consola sea de las primeras y que la protección "antichip" del juego "piense" que las diferencias de tu consola son algún sistema pirata. Para salir de dudas lo mejor es que habléis con servicio de atención al cliente de Sony, teléfono 906 333 888.

Jackie Chan

puedes jugar con las manos o

¡SENTIRLO EN TU CUERPO!





PlayStation 1, 2 y PS1

THRUSTMASTER®

PX 3000 Tilt

Agárrate, que vienen curvas

Control pads hay muchos, muy variados y cada vez con más innovaciones, lo que hay que averiguar es si estas novedades merecen la pena, sobre todo teniendo en cuenta que alguna se pagan a precio de oro, como en el caso de este Tilt Double Shock, un mando analógico que tiene como función estrella un sensor de movimiento.

Como muchos sabréis, la función Tilt significa que el mando transmite al juego los movimientos de nuestros brazos, es decir, que en vez de utilizar la cruceta o el control analógico para torcer, utilizamos el mando entero.

Obviamente, es en los juegos de coches donde esta función alcanza su máximo protagonismo. Además, no hay que volverse loco para configurarla, le das al botón y ya está. Aunque la idea es buena, el control no resulta nada fiable y, hasta que te acostumbras, el coche pega tantos bandazos que termina sacándote de quicio.

La otra gran novedad del PS 3000 Tilt es una especie de rueda en la parte inferior que hace de acelerador, pero que no cumple las expectativas, tanto por su mala colocación, de difícil acceso mientras juegas, como por su utilidad. Donde esté el stick derecho para acelerar, que se quiten los gadgets extraños.

El mando sólo cuenta con un stick analógico, pero tiene una peculiaridad digna de elogio: han creado un sistema de fijación de control por medio de una anilla que, según donde la sitúes, nos permitirá mover el stick sólo de derecha a izquierda (ideal para juegos de coches) o de arriba abajo.

Igual que alabamos esta creación, tenemos que dar un tirón de orejas por el diseño de la cruceta digital, que al ser casi circular dificulta muchísimo los movimientos exactos, como arriba o abajo, creando verdaderos problemas a la hora de activar trucos o realizar magias en cualquier juego de lucha.

Por lo demás, el diseño del mando es atractivo, da sensación de robustez y cuenta con un sistema de vibración correcto. Eso sí, nos puede dejar mal sabor de boca el pagar cerca de 8.000 pesetas por él.

En la parte inferior, a la derecha del stick, está la rueda de aceleración. Su mala colocación hace difícil el control mientras juegas.

- Precio: **7.995 ptas.**
- Distribuidor: **Saitek**
- Teléfono: **--**
- Tipo: **Mando analógico**
- Valoración: **R**

Los mejores

1. **V-Rally Pad Evolution**
2. **Tilt Force**
3. **PX 3000 Tilt**

PS 2500 Double Shock

Buenas vibraciones

Este Double Shock mantiene el diseño del anterior, pero suprimiendo la función tilt, lo que le convierte en otro mando analógico más, pero con un diseño más futurista que el del Dual Shock, acorde con los días que corren.

Básicamente se trata del mismo mando. Mantiene esa extraña ruedecilla en su parte inferior, entre los dos sticks, que funciona como acelerador en la mayoría de las ocasiones, y que tiene los mismos problemas de accesibilidad que ya hemos mencionado en el Tilt. La cruceta sigue ofreciendo un control y diseño muy tristes, mientras que los demás botones de acción conservan su función y apariencia.

Sólo dos aspectos diferencian al Double Shock del Tilt. Uno es que, al carecer de la función tilt, cuenta con los dos sticks analógiccs, algo mucho más útil a la larga. El otro es que su sistema de vibración es más acusado y ofrece notables sacudidas.

Por lo demás, mantiene el útil y destacable sistema de fijación del movimiento de los sticks que nos permite bloquear ciertas direcciones para movernos sólo de un lado a otro o de arriba a abajo, según convenga.

No se trata de un mando que resalte especialmente dentro de la media, aunque es bastante robusto. Además, su precio no es excesivamente elevado, lo que le coloca muy por encima de su hermano mayor en relación calidad-precio.



- Precio: **4.995 ptas.**
- Distribuidor: **Saitek**
- Teléfono: **--**
- Tipo: **Mando analógico**
- Valoración: **B**

Los mejores

1. **Dual Shock**
2. **Mad Catz Dual Force**
3. **Guillemot Shock 2**
4. **Dual Impact**
5. **Barracuda 2**

500 ptas.

de descuento en tu compra en

OFERTA EXCLUSIVA PARA LOS LECTORES DE Play manía



¿CÓMO HACER TU PEDIDO?

EN LA TIENDA:
PUEDES PASARTE POR CUALQUIERA DE LOS SETENTA CENTROS MAIL DE ESPAÑA Y EFECTUAR DIRECTAMENTE TU COMPRA. NO TE OLVIDES DE LLEVAR EL CUPÓN ORIGINAL, SIN EL CUAL NO PODRÁS BENEFICIARTE DE ESTA OFERTA.
PARA SABER CUÁL ES TU CENTRO MAIL MÁS CERCANO LLAMA AL 902 17 18 19 O CONSULTA LA PUBLICIDAD DE ESTA CADENA DE TIENDAS.

POR CORREO:
RECORTA EL CUPÓN DE DESCUENTO QUE HAY EN ESTA PÁGINA E INDICA LOS PRODUCTOS QUE DESEAS ADQUIRIR. CENTRO MAIL TE ENVIARÁ TU PEDIDO CONTRA REEMBOLSO.
TOMA NOTA DE LA DIRECCIÓN:
CENTRO MAIL
CAMINO DE HORMIGUERAS, 124 PORTAL 5 - 5º F
28031 MADRID

SI TIENES CUALQUIER DUDA SOBRE TU PEDIDO, PUEDES LLAMAR AL 902 17 18 19

DESCUENTO DE 500 PTS. EN CADA ARTÍCULO O PEDIDO CUYO VALOR SEA SUPERIOR A 7.000 PTS.
OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE CENTRO MAIL.
PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA EL 30 DE NOVIEMBRE DE 2000.

Cupón de pedido

Nombre .... Apellidos ....
Calle/Plaza .... Número .... Piso .... Ciudad ....
Provincia .... C.Postal .... Tel. .... NIF ....
Fecha nacimiento .... E-mail ....

PRODUCTO	PRECIO OFICIAL	DESCUENTO	PRECIO PLAYMANÍA
TOTAL			





Forma de pago

❒ Contra reembolso Urgente
(España peninsular 595 ptas. Baleares 795 ptas.)

¿Qué juego comprar?

DS: Dual Shock. **AC:** Analog Controller. **V:** Volante. **P:** Pistola. **MC:** Memory Card. **CL:** Cable Link. **MT:** Multi Tap. **R:** Ratón.

Muchos de vosotros nos habéis pedido que elaboremos una lista con los mejores juegos de PlayStation, pero ¿qué mejor orientación que tener los mejores juegos del mercado comentados, puntuados y con una clara recomendación? Justo lo que os ofrecemos en estas páginas.

Todos los precios que aparecen en esta guía son orientativos

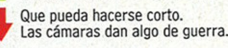
Aventuras de Acción

Los imprescindibles

- DINO CRISIS
- MEDIEVIL 2
- METAL GEAR SOLID
- RESIDENT EVIL 3
- SILENT HILL
- SYPHON FILTER 2
- TENCHU 2

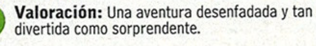
MEDIEVIL 2

Compañía: Sony **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ Poder quitarse la cabeza. Su variado desarrollo y sus excelentes gráficos.

↓ Que pueda hacerse corto. Las cámaras dan algo de guerra.



9 **Valoración:** Una aventura desenfadada y tan divertida como sorprendente.

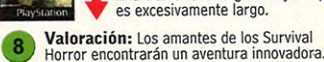
PARASITE EVE II

Compañía: Square **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ La calidad gráfica, la ambientación y las novedades que aporta al género.

↓ A la trama le falta gancho y tampoco es excesivamente largo.



8 **Valoración:** Los amantes de los Survival Horror encontrarán un aventura innovadora.



EPI. 1- AMENAZA FANTASMA

Compañía: Lucas Arts **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ La fiel adaptación del ambiente y argumento de la película.

↓ El desarrollo es muy lineal, y el sistema de cámaras engaña.

8 **Valoración:** Ideal para todos los seguidores de la saga galáctica. Es tan largo como difícil.

007 EL MAÑANA NUNCA MUERE

Compañía: EA **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.

↑ La gran variedad de situaciones basadas en las películas de Bond.

↓ Se puede asemejar demasiado a *Syphon Filter*, aunque no en duración.

8 **Valoración:** Una opción fenomenal para los que busquen acción, aventura y mucha variedad.

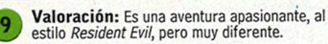
DINO CRISIS

Compañía: Capcom **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ La variedad de los puzzles y el diseño de los dinosaurios.

↓ No llega a alcanzar el clímax ni la ambientación de *Resident Evil*.



9 **Valoración:** Es una aventura apasionante, al estilo *Resident Evil*, pero muy diferente.

METAL GEAR SOLID

Compañía: Konami **Precio:** 3.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su original planteamiento y su espectacularidad gráfica.

↓ Puede llegar a resultar demasiado corto. ¡¡Queremos más!!

10 **Valoración:** Un juego único, imprescindible para los amantes de la aventura y la acción.

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Compañía: Capcom **Precio:** 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.




↑ El mejor de la serie por gráficos, ambiente y tensión.

↓ Pese a las novedades se parece mucho al *RE2*.

9 **Valoración:** Un juego imprescindible para los amantes del género: acción y tensión a mares.

THE FIFHT ELEMENT (Serie Valor)

Compañía: Sony **Precio:** 2.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



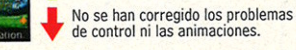
↑ Su precio, gracias al paso a la serie Valor. Es largo y variado.

↓ El control es demasiado complicado y técnicamente no muy brillante.

7 **Valoración:** Una buena mezcla de aventura, disparos y plataformas, aunque el control...

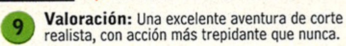
SYPHON FILTER 2

Compañía: Sony **Precio:** 6.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ Más completo que la primera parte, en todos los aspectos.

↓ No se han corregido los problemas de control ni las animaciones.



9 **Valoración:** Una excelente aventura de corte realista, con acción más trepidante que nunca.

A SANGRE FRÍA

Compañía: Sony **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ La mezcla de acción y aventura gráfica resulta absorbente.

↓ Su extraño control y los periodos de carga pueden llegar a desesperar.

7 **Valoración:** Una aventura diferente, original y divertida, aunque no para impacientes.

GALERIANS

Compañía: Crave **Precio:** 7.490 pesetas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Un Survival Horror con un absorbente argumento.

↓ No está traducido, y es un juego sólo para mayores de 18 años.

8 **Valoración:** Si buscas un Survival Horror distinto y adulto, éste es tu juego.

RESIDENT EVIL 2 (PLATINUM)

Compañía: Capcom **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.



↑ Gráficos geniales, absorbente desarrollo e inigualable ambientación,

↓ Pese a sus muchos secretos, puede hacerse algo corto.

10 **Valoración:** Sorprende y engancha desde el primer momento. Un Platinum imprescindible.

SILENT HILL

Compañía: Konami **Precio:** 7.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.




↑ La esotérica trama en la que nos sumerge. Su ambientación.

↓ El control es difícil y se echa en falta algo más de calidad gráfica.

10 **Valoración:** Si quieres pasar miedo de verdad y disfrutar de una aventura única, no lo dudes.

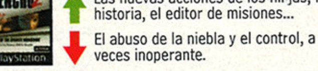
TENCHU 2

Compañía: Activision **Precio:** 7.990 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Las nuevas acciones de los ninjas, la historia, el editor de misiones...

↓ El abuso de la niebla y el control, a veces inoperante.



8 **Valoración:** Manteniendo el sigiloso estilo de la primera parte, la mejora en todos los aspectos.



CHASE THE EXPRESS

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ El fabuloso doblaje y su peliculera ambientación.

↓ Las animaciones son bruscas y los tiempos de carga.

7 **Valoración:** Gustará a los amantes de las aventuras de acción, pese a copiar a las mejores.

NIGHTMARE CREATURES II

Compañía: Konami **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.

↑ El horrible aspecto de las criaturas, la sangrienta acción y el ambiente.

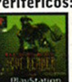
↓ El sistema de lucha se reduce a un par de combos y tiene poca aventura.

8 **Valoración:** Es uno de los beat'em ups aventureros más atractivos del momento.



SOUL REAVER

Compañía: Eidos **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su soberbio doblaje, su envolvente historia, los gráficos...

↓ Resulta difícil hacerse con el control del personaje. El juego de cámaras.

10 **Valoración:** Si buscas una alternativa a la saga *Tomb Raider*, es una opción ineludible.

SPIDERMAN

Compañía: Activision **Precio:** 7.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Excelente plasmación del universo y las habilidades de Spiderman.

↓ Se hace corto y presenta algunos problemas con las cámaras.

8 **Valoración:** Spiderman protagoniza su primera aventura en PlayStation con geniales resultados.

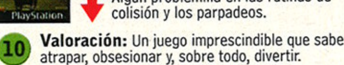
TOMB RAIDER IV

Compañía: Eidos **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ El mejor de la serie por gráficos, ambientación y desarrollo.

↓ Algún problemilla en las rutinas de colisión y los parpadeos.



10 **Valoración:** Un juego imprescindible que sabe atrapar, obsesionar y, sobre todo, divertir.

BARRACUDA 2

Distribuidora: Netac **Precio:** 3.990 ptas.

No sólo es programable, si no que además sus sticks (de gran calidad) son compatibles también con juegos digitales. Es cómodo y ofrece una excelente vibración.



E **Valoración:** Unas grandes prestaciones para un precio correcto y ajustado.

DUAL IMPACT

Distribuidora: Netac **Precio:** 3.990 ptas.

Tiene unas prestaciones muy similares a las del Barracuda 2, salvo en que no es programable y que no se pueden cambiar los sticks para jugadores zurdos.

MB **Valoración:** Le supera el Barracuda 2 por prestaciones, pero no en calidad.

DUAL SHOCK

Distribuidora: Sony **Precio:** 4.200 ptas.

Calidad incuestionable, comodidad y sencillez son las principales virtudes de este mando que además podemos encontrar en varios colores. El más fiable.

E **Valoración:** Es el mando oficial y eso es una garantía de calidad.

MAD CATZ DUAL FORCE

Distribuidora: Proein **Precio:** 4.290 ptas.

Sus sticks son compatibles con juegos analógicos y digitales, la cruceta es comparable a la del Dual Shock, es cómodo y tiene dos botones analógicos compatibles con NegCon.

E **Valoración:** Tiene prestaciones superiores al Dual Shock. Genial.

SHOCK 2

Distribuidora: Guillemot **Precio:** 4.990 ptas.

El primer mando inalámbrico que es analógico. También hay una versión con cable por 3.990 pesetas. Es grande, pero cómodo.

E **Valoración:** Es 100% compatible y sus sticks pueden usarse en modo digital.

V-RALLY PAD EVOLUTION

Distribuidora: Infogrames **Precio:** 6.990 ptas.

Responde a los movimientos que hagamos con los brazos, se pueden configurar sus botones de múltiples maneras y como mando analógico funciona a las mil maravillas.

MB **Valoración:** Si te gusta tener muchas opciones, está bien.

Juegos de Plataformas
Los imprescindibles

- ABE'S ODDYSEE (Plat)
- APE ESCAPE
- CRASH BANDICOOT 3 (Platinum)
- SPYRO 3
- RAYMAN 2
- TOY STORY 2

CRASH BANDICOOT 3 (PLAT.)

Compañía: Sony **Precio:** 3.490 ptas. **jug.:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.

↑ Excelentes gráficos, largo, variado y muy divertido. El mejor de la serie.
↓ Nada, salvo que no te gusten los plataformas. Una gozada.

10 **Valoración:** Tiene un encanto irresistible y más aún después de su salto a Platinum.

LOS PITUFOS (Héroes Favoritos)

Compañía: Infogrames **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.

↑ Sus simpáticos héroes y sus coloristas escenarios.
↓ Un juego de corte infantil, que a los mayores les resultará facilón.

6 **Valoración:** Por su temática y dificultad es ideal para los pequeños de la casa.

TARZÁN (PLATINUM)

Compañía: Disney **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ Una fiel adaptación de la película con muchas alternativas.
↓ Para los más expertos puede resultar demasiado fácil.

7 **Valoración:** Una excelente puesta en escena del último gran éxito cinematográfico de Disney.

TOY STORY 2

Compañía: Disney **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ Un gran plataformas 3D con todo el humor y la diversión de la película.
↓ Las cámaras no son muy fiables, pero no molestan demasiado.

8 **Valoración:** Un gran plataformas, lleno de alternativas, largo y dificilillo. Muy divertido.

BUGS BUNNY (Héroes Favoritos)

Compañía: Infogrames **Precio:** 3.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ Es variado, largo y está plagado de situaciones curiosas.
↓ El control y las cámaras pueden ponernos en más de un apuro.

7 **Valoración:** Un plataformas 3D muy simpático, aunque técnicamente pierde.

SPYRO EL AÑO DEL DRAGÓN

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.




↑ Los nuevos personajes que podemos manejar y sus fases especiales.
↓ No es excesivamente difícil, aunque sí largo y variado.

10 **Valoración:** Es el mejor plataformas 3D del momento: largo, divertido y variado.




TOMBI! 2

Compañía: Sony **Precio:** 4.490 ptas. **jug.:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Un original plataformas muy variado y rebosante de sentido del humor.
↓ Al principio puede hacerse lento y su mecánica desconcierta.

8 **Valoración:** Es un soplo de aire fresco dentro del género que es capaz de enganchar horas.



ASTÉRIX (Héroes Favoritos)

Compañía: Infogrames **Precio:** 3.690 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su interesante mezcla de plataformas y estrategia y a un gran precio.
↓ Tiene un control poco fiable. Gráficamente es algo pobre.

7 **Valoración:** Un plataformas entretenido, con pinceladas de estrategia tipo Risk.

CROC 2

Compañía: Fox Interactive **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ Es largo, divertido y, especialmente, muy, muy, muy, variado.
↓ El control de las cámaras y una dificultad poco equilibrada.

7 **Valoración:** Aunque menos original que *Ape Escape* o *Crash 3*, resulta igual de divertido.

TELEÑECOS

Compañía: Sony **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ Es largo y divertido. Sabe enganchar con el carisma de sus protagonistas.
↓ Es muy parecido a *Spyro 3*, aunque no le llega a superar.

8 **Valoración:** Un juego perfecto para el que busque un plataformas 3D largo y fácil.

Aventuras Gráficas
Los imprescindibles

- AMERZONE
- DRÁCULA RESURRECCIÓN
- THE X-FILES

AZTECAS

Compañía: Cryo **Precio:** 6.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R.



↑ Bonitos escenarios y genial base de datos sobre los aztecas.
↓ Es muy lento, por lo que necesitas dedicarle buenas dosis de paciencia.

5 **Valoración:** Tiene el problema de todas las aventuras de Cryo: la lentitud.

DRÁCULA RESURRECCIÓN

Compañía: Virgin **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R.



↑ Su gran ambientación y excelentes gráficos.
↓ Algunos puzzles son retorcidos. Si tienes práctica lo acabarás pronto.

7 **Valoración:** Una compra muy recomendable para seguidores del género.

ABE'S ODDYSEE (PLATINUM)

Compañía: GTi **Precio:** 2.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Un precio irresistible para un juego que llega a obsesionar.
↓ Que no te gusten las plataformas difíciles y de pensar mucho.

10 **Valoración:** Una irresistible combinación de acción e inteligencia con una técnica inmejorable.

APE ESCAPE

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su original planteamiento. El completo uso del Dual Shock.
↓ Las cámaras no ofrecen siempre la mejor perspectiva.

9 **Valoración:** Uno de los mejores y más originales plataformas 3D.

BICHOS (PLATINUM)

Compañía: Disney/Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su parecido con la película. Es largo y difícil.
↓ Las cámaras entorpecen la jugabilidad.

8 **Valoración:** Como la película, para todos los públicos. Es divertido y sabe picar al jugador.

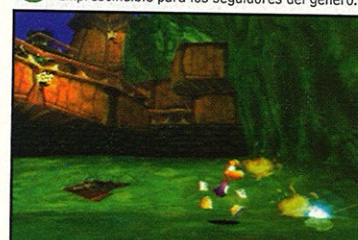
RAYMAN 2

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 6.995 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ La simpatía de todos sus personajes, su originalidad, su suave control.
↓ El juego de cámaras no siempre está disponible cuando se necesita.

9 **Valoración:** De los mejores plataformas 3D. Imprescindible para los seguidores del género.



AMERZONE

Compañía: Microids **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, R, DS.

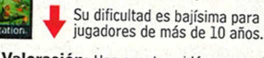


↑ Un gran doblaje, una excelente historia y puzzles muy cerebrales.
↓ Los tiempos de carga resultan bastante lentos.

7 **Valoración:** Combina un argumento adictivo con unos gráficos preciosos. Una gran opción.

BUSTER Y LAS HABICHUELAS MÁGICAS

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Las divertidas situaciones en las que se meten los protagonistas.
↓ Su dificultad es bajísima para jugadores de más de 10 años.

7 **Valoración:** Una aventura idónea para los más peques. Resto de jugadores, abstenerse.

EXPEDIENTE X

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R.

↑ Tiene la misma apariencia que un episodio de la serie.
↓ Si no te gusta la serie, este juego carece de atractivo.

6 **Valoración:** Se hace muy lento a la hora de jugar. Especial para seguidores de la serie.

Juegos de Rol
Los imprescindibles
- FINAL FANTASY VIII
- KOUDELKA
- VAGRANT STORY

GRANDIA
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Una gran historia, un argumento envolvente y muchos ítems.
↓ Que no esté traducido, una pena. Un pelín soso de gráficos.

8 **Valoración:** Un gran juego de rol y una excelente alternativa a *FFVIII*. Pero en inglés.

SUIKODEN II
Compañía: Konami **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Es muy, muy largo, tiene más de 100 personajes y la historia "pica".
↓ Los gráficos parecen antiguos y la traducción no está muy bien.

8 **Valoración:** Es un gran RPG porque resulta tan largo como divertido y está lleno de puzzles.

ALUNDRA 2
Compañía: Activision **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Una gran historia, un desarrollo variado, un juego muy largo.
↓ Su único defecto es no estar traducido...

8 **Valoración:** Un genial Action RPG, que gustará tanto a amantes del rol como de las plataformas.

KOUDELKA
Compañía: SNK **Precio:** 6.990 ptas. **jug.:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ La absorbente historia, los puzzles, la ambientación...
↓ Tarda un tiempo en enganchar y los combates son muy sosos.

8 **Valoración:** Peculiar mezcla de RPG y aventura que a la larga engancha y mucho.



FINAL FANTASY VII (PLAT.)
Compañía: Square **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.



↑ El inolvidable argumento, la cantidad de horas de juego y secretos...
↓ Los fallos en la traducción y la dificultad de algunas situaciones.

10 **Valoración:** Genial de principio a fin, sólo es superado por *FFVIII*, pero tiene mejor precio.

LEGEND OF LEGAIA
Compañía: Sony **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su sistema de combate es muy divertido y es ideal para "peques".
↓ Su historia infantil aburrirá a los mayores. Flojo técnicamente.

5 **Valoración:** No puede situarse a la altura de un *Final Fantasy*, pero encantará a los pequeños.

VAGRANT STORY
Compañía: Square **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.

↑ Los gráficos, el sistema de lucha, la increíble y compleja historia...
↓ ¡Está en inglés! Su sistema de juego puede resultar demasiado complejo.

9 **Valoración:** Es a los Action RPG lo mismo que *Metal Gear* a las aventuras: imprescindible.

FINAL FANTASY VIII (PLAT.)
Compañía: Square **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.



↑ Es una obra de arte, tanto por el argumento como por sus gráficos.
↓ El sistema de combates por turnos resulta un tanto desequilibrado.

10 **Valoración:** El mejor juego de Rol que puedes encontrar: largo, cautivador, impresionante ...

SHADOW MADNESS
Compañía: Crave/Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Gráficos estilo *FFVII*, un buen argumento y una gran traducción.
↓ Muchos tiempos de carga. No es tan espectacular como *FFVII*.

8 **Valoración:** Ideal para los que busquen un RPG estilo *Final Fantasy*, pero más sencillo.

VANDAL HEARTS II
Compañía: Konami **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.



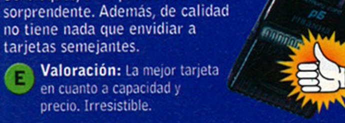
↑ Un juego de rol de tablero muy completo a nivel táctico.
↓ El desarrollo se termina haciendo un poco denso y es bastante feote.

7 **Valoración:** Para roleros y estrategas. Si no es tu caso, busca algo más rápido como *Alundra*.

Juegos Arcade
Los imprescindibles
- BEATMANIA
- CAPCOM GENERATIONS
- BUST A MOVE 2 (PLAT.)
- JUNGLA DE CRISTAL 2
- MUSIC 2000
- POINT BLANK 2
- SILENT BOMBER

4MB REAL MC PIRANHA
Distribuidora: Aplisoft **Precio:** 2.490 ptas.

Cuatro megas de memoria, es decir, 60 bloques, a un precio realmente sorprendente. Además, de calidad no tiene nada que envidiar a tarjetas semejantes.



E **Valoración:** La mejor tarjeta en cuanto a capacidad y precio. Irresistible.

BLAZE 4MB
Distribuidora: Ardistel **Precio:** 3.490 ptas.

Es una de las pocas tarjetas que ponen a nuestra disposición 60 bloques sin compresión de datos. Muy sencilla de manejar.

E **Valoración:** Una calidad fuera de duda, sólo tiene rival en la tarjeta de Piranha.

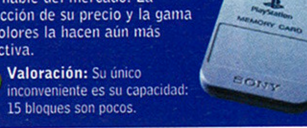
MAD CATZ
Distribuidora: Proein **Precio:** 1.290 ptas.

Mad Catz presenta una tarjeta de 15 bloques de gran calidad, como la de Sony, pero a un precio muchísimo más bajo.

E **Valoración:** Una tarjeta de la que te puedes fiar, y además con un precio muy ajustado.

MEMORY CARD SONY
Distribuidora: Sony **Precio:** 2.100 ptas.

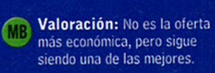
La tarjeta de Sony sigue siendo la más fiable del mercado. La reducción de su precio y la gama de colores la hacen aún más atractiva.



MB **Valoración:** Su único inconveniente es su capacidad: 15 bloques son pocos.

PERFORMANCE 1MB
Distribuidora: Netac **Precio:** 1.900 ptas.

Era la más barata y fiable hasta la llegada de la tarjeta Mad Catz. Sigue siendo una oferta muy válida frente a la de Sony.



MB **Valoración:** No es la oferta más económica, pero sigue siendo una de las mejores.

DEX DRIVE
Distribuidora: Netac **Precio:** 5.990 ptas.

Permite almacenar las partidas de la tarjeta en el disco duro del PC y grabar en la tarjeta partidas bajadas de Internet o que te envíe por e-mail un amigo.

E **Valoración:** Si tienes un PC en casa es una gran compra.

BEATMANIA
Compañía: Konami **Precio:** 10.990 pesetas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Lo divertido que resulta jugar, sobre todo con el mando que incluye.
↓ Que no te guste ejercer de Disc Jockey o seas un torpe con las teclas.

9 **Valoración:** Un genial juego musical que hará las delicias de los los que busquen cosas nuevas.

JUNGLA DE CRISTAL 2
Compañía: Fox Interactive **Precio:** 7.490 ptas. **jug.:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, V, P.



↑ Como en la primera parte, la mezcla de acción, conducción y disparo.
↓ Es muy parecido al primer *Jungla* y tiene algunos problemas técnicos.

8 **Valoración:** Si te gusta la acción en todas sus facetas, éste es tu juego.



BISHI BASHI SPECIAL
Compañía: Konami **Precio:** 6.990 ptas. **jug.:** 1-8
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.

↑ La sencillez, sentido del humor y diversión que encierran las pruebas.
↓ Jugar solo, y que no tenga otras 100 pruebas más.

9 **Valoración:** Un juego ideal para demostrar nuestra habilidad y coordinación. Divertidísimo.

MUSIC 2000
Compañía: Codemasters **Precio:** 7.490 pesetas.
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.

↑ La cantidad de sonidos que incluye, y lo fácil que resulta componer.
↓ Requiere mucho tiempo para llegar a controlar todas sus posibilidades.

-- **Valoración:** Más que un juego, se trata de un programa para componer nuestra música.

BUST-A-MOVE 2 (PLATINUM)
Compañía: Acclaim **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.

↑ Se hace muy adictivo, y tiene muchos modos de juego.
↓ Jugando solo se acaba relativamente pronto.

9 **Valoración:** Es el clásico "revienta pompas", altamente adictivo y con un precio muy bajo.

GAUNTLET LEGENDS
Compañía: Midway **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Poder jugar en casa con esta sencilla y divertida recreativa.
↓ Es pobre gráficamente y sólo pueden jugar dos a la vez.

6 **Valoración:** Una buena opción para los que quieran jugar a dobles cooperativamente.

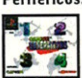
MR. DRILLER
Compañía: Midway **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Su sencillo sistema de juego al estilo de los arcades clásicos.
↓ A nivel gráfico es muy sencillote, lo que puede echar para atrás.

6 **Valoración:** Su sencilla y adictiva mecánica es a la vez su virtud y defecto. ¿Es tu estilo?

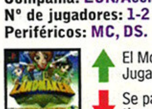
CAPCOM GENERATIONS
Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 ptas.
jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Cuatro CD´s con 14 de los mejores clásicos de Capcom.
↓ Algunos juegos son sosos. Que no te gusten los clásicos.

7 **Valoración:** Pese a los años, algunos de estos juegos siguen siendo divertidísimos.

LANDMAKER
Compañía: EON/Acclaim **Precio:** 4.990 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ El Modo Puzzle es de lo mejorcito. Jugar contra un amigo.
↓ Se parece a *Bust A Move 2*, pero no tiene la misma fuerza y es corto.

6 **Valoración:** Si ya le has sacado todo el jugo a *Bust A Move 2*, *Landmaker* es una buena opción.

POINT BLANK 2
Compañía: Namco **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P.



↑ Un juego de pistola de simpático planteamiento.
↓ Jugando solo no es tan divertido. La sencillez de algunas pruebas.

8 **Valoración:** Gracias a su desenfadado aspecto, puede disfrutarlo toda la familia.

PONG
Compañía: Atari **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ La jugabilidad del clásico potenciada con numerosos tipos de retos.
↓ Gráficamente es sosote. Algunos retos llegan a desesperar.

7 **Valoración:** Diversión a más no poder, capaz de enganchar por su incombustible jugabilidad.

SILENT BOMBER
Compañía: Virgin **Precio:** 6.990 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ El original sistema de control, el motor gráfico, el doblaje...
↓ La dificultad varía enormemente y puede hacerse monótono al final.

8 **Valoración:** Un explosivo cóctel de géneros que apuesta por la acción desde un enfoque sencillo.

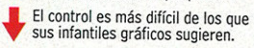
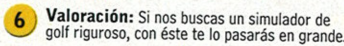



juegos Deportivos
Los imprescindibles
- ESTO ES FÚTBOL 2
- FIFA 2000
- ISS PRO EVOLUTION
- KNOCKOUT KINGS 2000
- SIDNEY 2000
- TONY HAWK'S 2

CYBER TIGER
Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT



↑ Un arcade de golf muy jugable y más completo de lo que parece.
↓ El control es más difícil de los que sus infantiles gráficos sugieren.

6 **Valoración:** Si nos buscas un simulador de golf riguroso, con éste te lo pasarás en grande.

FIFA 2000
Compañía: E. Arts **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



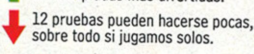
↑ La cantidad de opciones, modos de juego, equipos, torneos reales...
↓ Sin duda alguna, el parecido gráfico con la anterior entrega.

10 **Valoración:** El nuevo *FIFA* sigue siendo el simulador más completo y jugable de todos.

INT. TRACK & FIELD 2
Compañía: Konami **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Poder jugar con tres amigos más a las olimpiadas más divertidas.
↓ 12 pruebas pueden hacerse pocas, sobre todo si jugamos solos.



8 **Valoración:** Ha sido superado por *Sidney 2000*, pero sigue siendo un genial juego Olímpico.

RADIKAL BIKERS
Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Muy parecido a la máquina e igual de trepidante y divertido.
↓ Gráficamente no resulta tan vistoso como la recreativa.

7 **Valoración:** Una divertidísima adaptación del arcade, con una altísima jugabilidad.

TETRIS UN MÁGICO DESAFÍO
Compañía: Sony **Precio:** 6.990 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Personajes Disney y la jugabilidad clásica de *Tetris*: irresistible.
↓ Jugando sólo se hace muy corto. Es demasiado facilón.

7 **Valoración:** Es el *Tetris* ideal para los más jóvenes, sobre todo jugando a dobles.

UN JAMMER LAMMY
Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Es un divertidísimo juego musical. Su simpatía y sus melodías.
↓ Que no esté doblado. Echamos en falta más canciones.

7 **Valoración:** Es junto a *Bust A Groove*, el mejor juego musical que podéis encontrar.

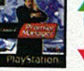
ALL STAR TENNIS 2000
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Su asequible jugabilidad y realismo. Muchos campeonatos y tenistas.
↓ La lentitud de los partidos de dobles.

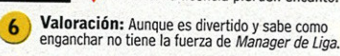
8 **Valoración:** Es el mejor juego de tenis, aunque si tienes la versión del 99 quizá no te compense.

CANAL + PREMIER MANAGER
Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, AC.

↑ Poder dirigir a cualquier equipo de las cinco principales ligas europeas.
↓ Que no cuente con las ligas reales: al faltar la licencia pierden encanto.

6 **Valoración:** Aunque es divertido y sabe como enganchar no tiene la fuerza de *Manager de Liga*.



ESTO ES FÚTBOL 2
Compañía: Sony **Precio:** 6.990 ptas **jug:** 1-8
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, MT.



↑ El realismo de las jugadas y las muchas variables para marcar gol.
↓ Los jugadores son reales, pero no los equipos.

9 **Valoración:** Uno de los mejores simuladores de fútbol del momento, pero ¿superará a *FIFA 2001*?



KNOCKOUT KINGS 2000
Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Impecable a nivel gráfico, muy jugable, espectacular...soberbio.
↓ Que no te guste el boxeo. Aún así deberías probarlo.

8 **Valoración:** Superando en todo a su antecesor, es el mejor juego de boxeo.

RESCUE SHOT
Compañía: Namco **Precio:** 4.990 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P.



↑ El original planteamiento de proteger a Bo de todo tipo de peligros.
↓ Sus 12 niveles se acaban haciendo cortos.

7 **Valoración:** Encantará a los pequeños, pero los mayores también disfrutarán de su originalidad.

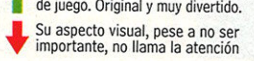
TIME CRISIS (PLATINUM)
Compañía: Namco **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, P.



↑ Una perfecta conversión de la recreativa, y además con extras.
↓ Cuando ya te conoces el recorrido, pierde interés.

8 **Valoración:** Un juego de pistola muy bueno que enganchará a los seguidores del género.

VIB RIBBON
Compañía: Sony **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Tus Cds de música son niveles nuevos de juego. Original y muy divertido.
↓ Su aspecto visual, pese a no ser importante, no llama la atención

7 **Valoración:** Un juego musical todo originalidad y diversión. además, no se acaba nunca.

BARÇA MANAGER 2000
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano/Catalán
Periféricos: MC.



↑ Cuatro ligas, muchas opciones. Poder crear tu propio jugador.
↓ No tenga los clubes reales, y sus elevados tiempos de carga.

7 **Valoración:** Tiene más fuerza que *Premier Manager* pero no llega a *Manager de Liga*.

COOLBOARDERS 4
Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Unos gráficos coloristas y sólidos, y una jugabilidad más ajustada.
↓ Demasiado parecido a la tercera parte en modos de juego.

8 **Valoración:** El mejor juego de snow teniendo en cuenta su variedad y calidad.

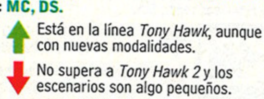
EVERYBODY'S GOLF 2
Compañía: Sony **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Este simpático y divertido simulador de golf sabe como atraparte.
↓ Que su aspecto infantilón te haga pensar que es un juego fácil...

8 **Valoración:** Gráficos cuidados, sencillo control, mucho humor... Ideal para amantes del golf.

GRIND SESSION
Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-16 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Está en la línea *Tony Hawk*, aunque con nuevas modalidades.
↓ No supera a *Tony Hawk 2* y los escenarios son algo pequeños.

8 **Valoración:** Un gran juego de skate, aunque queda por debajo del maestro: *Tony Hawk 2*.

NBA IN THE ZONE 2000
Compañía: Konami **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT



↑ Su ajustada dificultad y equilibrado ritmo de juego y diversión.
↓ Ha perdido algo de calidad gráfica con respecto a la versión anterior.

8 **Valoración:** Un simulador de basket asequible, con muchas opciones y muy divertido.

RUGRATS: EXCURSIÓN AL ESTUDIO
Compañía: Midway **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Muchos y variados niveles con estilo de minijuegos: carreras, golf...
↓ Puede hacerse un pelín corto y tiene problemillas de control.

7 **Valoración:** Un juego para los pequeños que también pueden llegar a disfrutar los mayores.

TRUE PINBALL (PLATINUM)
Compañía: Ocean **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



↑ Cuatro mesas a cual más divertida y a un buen precio.
↓ No es demasiado realista y alguna mesa flojea.

7 **Valoración:** Se deja jugar a las mil maravillas y resulta realmente divertido.

AVENGER PRO
Distribuidora: Ardistel **Precio:** 7.990 ptas.

Con un aspecto muy similar al de la G-Com, ésta es la mejor pistola actual. Tiene un diseño muy atractivo y auna las virtudes de todas las demás pistolas.

E **Valoración:** La mejor compra que podemos hacer, tanto por calidad como por precio.

PK7 LIGHT GUN
Distribuidora: Nostromo **Precio:** 4.990 ptas.

Pequeña, fiable y manejable, incluye sistema de vibración, un botón que simula los efectos del pedal y otro para armas especiales. Es compatible con todos los juegos.

B **Valoración:** Una excelente relación calidad precio, para una pistola manejable, de gran precisión y con múltiples opciones.

G-CON NAMCO
Distribuidora: Sony **Precio:** 6.990 ptas.

Es la pistola más fiable del mercado y la de mejor calidad, pero sólo compatible con los juegos de Namco y carece de vibración, retroceso o pedal.

MB **Valoración:** Pese a su calidad y fiabilidad, el hecho de no ser compatible con todos los juegos le hace perder enteros.

PREDATOR 2
Distribuidora: Nostromo **Precio:** 7.990 ptas.

Es voluminosa, de aspecto espectacular y compatible con todos los juegos e incluye unas mirillas telescópicas para poder apuntar mejor y un pedal.

B **Valoración:** La mirilla no ayuda mucho y el peso de la pistola es elevado, por lo que termina por cansar. Además, no es muy fiable.

ISS PRO EVOLUTION
Compañía: Konami **Precio:** 8.490 ptas **jug:** 1-4
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, MT.

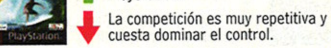
↑ Unos gráficos realmente buenos, para una jugabilidad impecable.
↓ Que no tenga ligas y jugadores reales.

10 **Valoración:** Es el mejor y más realista, pero si te gusta contar con equipos reales...



SURF RIDERS

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ Es el primer simulador de surf para PlayStation.

↓ La competición es muy repetitiva y cuesta dominar el control.

6 **Valoración:** No muestra grandes alardes técnicos, pero tiene el encanto de su novedad.

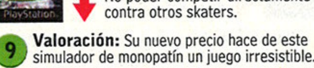
TONY HAWK'S SKATEWBOARDING (Plat.)

Compañía: Activision **Precio:** 4.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ La espectacularidad de todas las piruetas y acrobacias.

↓ No poder competir directamente contra otros skaters.



9 **Valoración:** Su nuevo precio hace de este simulador de monopatín un juego irresistible.

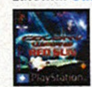


Shoot´em Up
Los imprescindibles

- ALIEN TRILOGY (PLATINUM)
- ARMORINES
- COLONY WARS: RED SUN

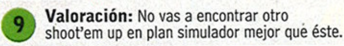
COLONY WARS: RED SUN

Compañía: Psygnosis **Precio:** 4.990 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Su adictivo desarrollo, su gran control y su espectacularidad.

↓ Que no te gusten este estilo de mata-mata en plan simulador.



9 **Valoración:** No vas a encontrar otro shoot'em up en plan simulador mejor que éste.





Estrategia
Los imprescindibles

- C&C: RED ALERT (Platinum)
- THEME HOSPITAL (Platinum)
- THEME PARK WORLD

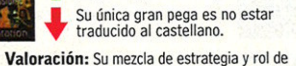
FRONT MISSION 3

Compañía: Square **Precio:** 7.490 ptas. **jug.:** 1
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.



↑ Una mezcla de estrategia y RPG. Un juego largo, divertido y variado.

↓ Su única gran pega es no estar traducido al castellano.



8 **Valoración:** Su mezcla de estrategia y rol de tablero es ideal para amantes de ambos géneros.



SIDNEY 2000

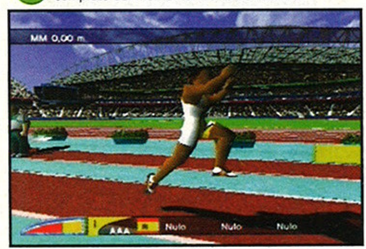
Compañía: Eidos **Precio:** 7.490 ptas **jug:** 1-8
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, MT.



↑ Gracias a su Modo Olímpico tiene una vida más larga de lo habitual.

↓ Gráficamente no es tan brillante como *Track & Field 2*. Las cargas.

9 **Valoración:** Es el juego de olimpiadas más completo del momento. No te defraudará.



ACE COMBAT 3

Compañía: Namco **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Gráficamente es el mejor de la serie y mantiene la misma jugabilidad.

↓ El desarrollo de las misiones es muy parecido al de la entrega anterior.

7 **Valoración:** Este mata-mata con aspecto de simulador es el mejor, aunque poco original.

DOOM (PLATINUM)

Compañía: Midway **Precio:** 2.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



↑ Es uno de los mitos de los shoot'em ups subjetivos y a un precio...

↓ Hoy por hoy ha sido superado en todos sus apartados.

7 **Valoración:** Técnicamente es muy inferior a los títulos actuales, pero sigue siendo divertido.

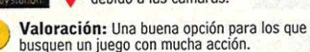
TERRACON

Compañía: Sony **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ El juego rezuma acción por los cuatro costados.

↓ El control es impreciso, en parte debido a las cámaras.



7 **Valoración:** Una buena opción para los que busquen un juego con mucha acción.

C&C: RED ALERT (PLATINUM)

Compañía: Westwood **Precio:** 3.690 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, CL, R.




↑ Un juego de guerra muy completo y con un precio fenomenal.

↓ Lástima que esté en inglés y que su control con el pad sea regular.



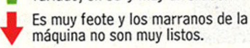
8 **Valoración:** El mejor juego de estrategia bélica en tiempo real. Fácil de jugar y divertido.

HOGS OF WAR

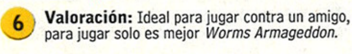
Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Un estilo a *Worms*, pero más variado, en 3D y muy divertido.



↓ Es muy feote y los marranos de la máquina no son muy listos.



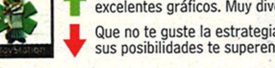
6 **Valoración:** Ideal para jugar contra un amigo, para jugar solo es mejor *Worms Armageddon*.

THEME HOSPITAL

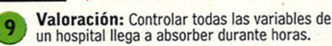
Compañía: Bullfrog **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, R.




↑ Su enorme sentido del humor, los excelentes gráficos. Muy divertido.



↓ Que no te guste la estrategia o que sus posibilidades te superen.



9 **Valoración:** Controlar todas las variables de un hospital llega a absorber durante horas.

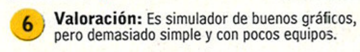
TIGER WOODS PGA TOUR 2000

Compañía: Eidos **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Poder jugar la Liga de Campeones de la presente temporada.

↓ Tiene un nivel de dificultad muy bajo lo que aburrirá a los expertos.



6 **Valoración:** Es simulador de buenos gráficos, pero demasiado simple y con pocos equipos.

TRICK´N SNOWBOARDER

Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Es un juego de snow divertido y con muchos personajes ocultos.

↓ Tiene un control muy sencillo por lo que se termina haciendo corto.

6 **Valoración:** Su sencillez de manejo y no le permite colocarse a la altura de *CoolBoarders*.

ARMORINES

Compañía: Acclaim **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



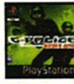
↑ Está bien ambientado, es trepicante y los enemigos son muy listos.

↓ Técnicamente podría haber estado mejor, más variado y brillante.

7 **Valoración:** Tras *Medal Honor*, es la mejor opción dentro del género.

G-POLICE 2: WEAPONS OF JUSTICE

Compañía: Psygnosis **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ El aumento de naves controlab es y el elevado número de armas.

↓ La mecánica de las misiones se vuelve muy repetitiva.

7 **Valoración:** Supera en todo a su antecesor. Es un buen mata-mata con toques de simulador.

TONY HAWK'S 2

Compañía: Activision **Precio:** 7.990 ptas **jug:** 1-4
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, MT, DS.



↑ Los editores, el mejorado apartado gráficos, la banda sonora...

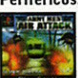
↓ El abuso de la niebla para ocultar la generación de los escenarios.

10 **Valoración:** Es el juego más completo, divertido y adictivo de los inspirados en deportes de riesgo.



ARMY MEN: AIR ATTACK

Compañía: 3DO **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Ahora nuestros soldados son pilotos de helicóptero y lo hacen muy bien.

↓ Gráficamente es muy simple y su control es muy sencillo.

6 **Valoración:** Es un mata-mata sencillo, pero que sabe divertir a los más jóvenes o menos hábiles.

START TREK INVASION

Compañía: Activision **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



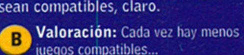
↑ La ambientación Star Trek. Además es divertido y sabe picar.

↓ El control es muy complejo y le falta algo de garra a la historia.

7 **Valoración:** No llega al nivel de *Colony Wars Red Sun*, pero cuenta con el atractivo Star Trek.

CABLE LINK

Distribuidora: Sony **Precio:** 4.990 ptas.



Gracias a este cable podremos conectar dos PlayStation para poder jugar a dobles con dos consolas y en dos televisores distintos, siempre que los juegos sean compatibles, claro.

B **Valoración:** Cada vez hay menos juegos compatibles...

RGB SCART CABLE PIRANHA

Distribuidora: Aplisoft **Precio:** 990 ptas.

Para conseguir la mejor calidad de vídeo y evitar las bandas negras en la pantalla. Además, se puede derivar el audio hacia un equipo de música.

E **Valoración:** Muy buena calidad a un precio irrepetible.

SUPER RGB SCART CABLE

Distribuidora: Guillemot **Precio:** 3.290 ptas.

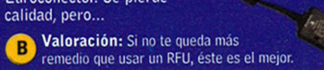


De similares prestaciones, este cable ya incluye los cables de audio para conectar a la cadena o amplificador.

MB **Valoración:** Un cable excelente para conseguir buena calidad de vídeo, pero un pelín caro.

CABLE RFU (ANTENA)

Distribuidora: Sony **Precio:** 3.500 ptas.



Un cable imprescindible si queremos conectar nuestra consola a una televisión sin conexión RGB o Euroconector. Se pierde calidad, pero...

B **Valoración:** Si no te queda más remedio que usar un RFU, éste es el mejor.

TEAM BUDDIES

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ La divertida mezcla de acción, puzzle y estrategia y su simpatía.

↓ La dificultad es bastante elevada y gráficamente podía ser mejor.

8 **Valoración:** Su original concepto de juego será capaz de atraparte durante horas.

WORMS ARMAGEDDON

Compañía: Team 17 **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.

↑ Su adictiva mecánica y el humor de todas las situaciones.

↓ Es muy difícil apuntar bien, pero la consola no falla nunca.

7 **Valoración:** Es un juego que se hace irresistible jugando con más amigos.

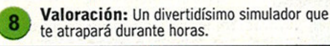
THEME PARK WORLD

Compañía: Bullfrog **Precio:** 7.490 ptas. **jug.:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Construir nuestro propio parque de atracciones resulta muy divertido.

↓ Tiene un asistente que es para ahogarle. Desespera de verdad.



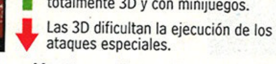
8 **Valoración:** Un divertidísimo simulador que te atrapará durante horas.



Arcades de Lucha
Los imprescindibles
- EHRGEIZ
- STREET FIGHTER ALPHA 3
- TEKKEN 3 (Platinum)

EHRGEIZ
Compañía: Square **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



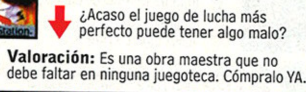


↑ Un original arcade de lucha totalmente 3D y con minijuegos.
↓ Las 3D dificultan la ejecución de los ataques especiales.

8 **Valoración:** Un gran juego de lucha que une calidad y originalidad.

TEKKEN 3 (PLATINUM)
Compañía: Namco **Precio:** 3.490 ptas. **jug.:** 1-2
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.





↑ Es la versión más completa y variada de toda la saga *Tekken.*
↓ ¿Acaso el juego de lucha más perfecto puede tener algo malo?

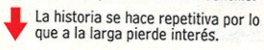
10 **Valoración:** Es una obra maestra que no debe faltar en ninguna juegoteca. Cómpralo YA.



Beat´em Up
Los imprescindibles
- FIGHTING FORCE 2
- JACKIE CHAN STUNTMASTER
- JEDI POWER BATTLES

DRAGON VALOR
Compañía: Namco **Precio:** 4.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.





↑ Una curiosa mezcla de RPG y beat'em up con un control sencillo.
↓ La historia se hace repetitiva por lo que a la larga pierde interés.

6 **Valoración:** Su mezcla de géneros es ideal para introducirse en el rol.

BLOODY ROAR 2
Compañía: Hudson **Precio:** 2.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Las transformaciones en bestia y la fluidez de las animaciones.
↓ Pocos personajes y, además, no tiene demasiados movimientos.

7 **Valoración:** Pese a sus carencias, es un título muy espectacular y jugable. Y a un precio...

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE
Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 ptas. **jug.:** 1-2
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.

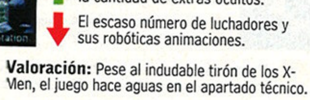
↑ En la línea *Street Fighter*, pero con importantes novedades y juegos.
↓ Es fácil encontrar rutinas para vencer a los rivales.

8 **Valoración:** Si te gusta la lucha 2D, este título te hará pasar muy buenos ratos.



X-MEN: MUTANT ACADEMY
Compañía: Activision **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.





↑ El alucinante diseño de los X-Men y la cantidad de extras ocultos.
↓ El escaso número de luchadores y sus robóticas animaciones.

5 **Valoración:** Pese al indudable tirón de los X-Men, el juego hace aguas en el apartado técnico.

CRISIS BEAT
Compañía: Virgin **Precio:** 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Personajes grandes, mecánica sencilla, un montón de armas...
↓ Las animaciones son flojas, y se hace muy, muy corto.

5 **Valoración:** Un beat'em up claramente inspirado en los clásicos, divertido, pero corto.

FIGHTING FORCE 2
Compañía: Eidos **Precio:** 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Un beat'em up muy divertido, difícil y con buenos gráficos 3D.
↓ Carece de la variedad de las aventuras de acción.

8 **Valoración:** Ideal para los que busquen un beat'em up de jugabilidad clásica.

DESTREGA
Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su sencillo sistema de magias es idóneo para los más inexpertos.
↓ Gráficamente es soso y los habituales del género lo encontrarán simple.

6 **Valoración:** Un título ideal para iniciarse en la lucha. Para los expertos, un juego corriente.

SOUL BLADE (PLATINUM)
Compañía: Namco **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



↑ Los efectos de luz, el elevado número de movimientos y armas.
↓ Es mucho más fácil de dominar que *Tekken*, lo que acorta su vida.

8 **Valoración:** Una excelente conversión de una recreativa genial. Un título muy recomendable.

WWF MAYHEM
Compañía: EA **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Que sean los mismos combates que ahora se emiten en la tele.
↓ Técnicamente es inferior a los *WWF* de Acclaim. También es más sencillo.

7 **Valoración:** Es ideal para los que busquen un juego de lucha libre fácil y asequible.

ECW HARDCORE REVOLUTION
Compañía: Acclaim **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT



↑ Es más rápido de *Attitude* y con una ambientación más dura.
↓ El control es muy complejo y los luchadores son desconocidos.

6 **Valoración:** Si tienes un juego como *Attitude*, este Hardcore no te aportará nada nuevo.

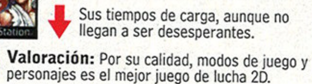
STREET FIGHTER ALPHA 3
Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ El carisma de los personajes y los tres sistemas de lucha distintos.
↓ Sus tiempos de carga, aunque no llegan a ser desesperantes.

9 **Valoración:** Por su calidad, modos de juego y personajes es el mejor juego de lucha 2D.

WWF SMACKDOWN!
Compañía: THQ **Precio:** 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC,MT.





↑ Es un juego de lucha libre muy rápido y con un control sencillo.
↓ Las animaciones de los luchadores resultan un poco rígidas.

7 **Valoración:** De lo mejorcito del género gracias a su fácil control y sus muchos modos de juego.

ARCADE STICK NAMCO
Distribuidora: Sony **Precio:** 9.490 ptas.

Es ideal para juegos de lucha. Su calidad es inmejorable y la palanca recrea con precisión a las de las máquinas recreativas.

MB **Valoración:** Sólo acepta función digital, lo que para ciertos juegos es un problema. Eso sí, para juegos de lucha es el mejor.

ANALOG STICK
Distribuidora: Sony **Precio:** 9.990 ptas.

Es compatible con analógico y digital. Ofrece un inmejorable control en simuladores de vuelo, aunque se adapta a cualquier tipo de juego.

E **Valoración:** Tiene un alto precio, pero lo cierto es que sus opciones y calidad merecen la pena. Especialmente para shoot'em ups.

EAGLE MAX
Distribuidora: Nostromo **Precio:** 3.990 ptas.

Además de su espectacular aspecto, este joystick presenta numerosas funciones como poder usado como volante, y contar con ruedas que emulan un segundo stick.



E **Valoración:** Compatibilidad con los sistemas analógico y digital y excelente calidad.

PS DOMINATOR
Distribuidora: Nostromo **Precio:** 6.990 ptas.

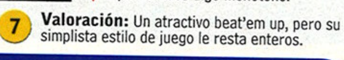
Es compatible con todos los sistemas, incluido NeGcon, y ofrece un reducido tamaño y una calidad soberbia. Es ideal para los shoot'em ups y simuladores de vuelo.



E **Valoración:** No es tan espectacular como el Analog Stick, aunque cumple con creces.

GEKIDO
Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.





↑ Un gran apartado gráfico y una gran colección de golpes y combos.
↓ Su estilo de juego es simple, por lo que se hace algo monótono.

7 **Valoración:** Un atractivo beat'em up, pero su simplista estilo de juego le resta enteros.

JACKIE CHAN STUNTMASTER
Compañía: Sony **Precio:** 4.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Ofrece mucha más variedad de situaciones que otros beat'em up.
↓ Puede hacerse corto ya que no es demasiado difícil.

8 **Valoración:** Un gran beat'em up con su dosis justa de plataformas que le da gran variedad.

ACT. LABS RS RACING
Distribuidora: Nostromo **Precio:** 19.900 ptas.

Gracias a un sistema de cartuchos puede ser compatible con cualquier consola o PC. Es sólido, realista y fiable.

E **Valoración:** Una excelente calidad y compatibilidad total. Eso sí, es caro.

FERRARI SHOCK 2
Distribuidora: Guillemot **Precio:** 10.990 ptas.

Avalado por la experiencia de Guillemot y la calidad de Ferrari, es un gran volante, sólido y realista y con vibración. Compatible con todos los juegos.

E **Valoración:** Un gran volante a un gran precio. Es el preferido de nuestros lectores.

TOP DRIVE 2
Distribuidora: Nostromo **Precio:** 12.990 ptas.

Tiene un tacto exquisito, un perfecto sistema de vibración y la opción de modificar la sensibilidad. Es compatible con todos los modos: digital, analógico y NegCon.

E **Valoración:** Un volante casi perfecto en todo y compatible con todo.

SPEEDSTER
Distribuidora: Ardistel **Precio:** 16.000 ptas.

En todos sus aspectos parece un volante real. Tiene resistencia al giro y una sensación de robustez increíble. Los pedales son geniales.

E **Valoración:** Es el volante más realista, pero también es caro... Tú mismo.

MCLAREN
Distribuidora: Flexiline **Precio:** 12.990 ptas.

Su atractivo diseño se ve favorecido por ser el primer volante en incluir freno de mano. Es suave de manejo y se puede regular en altura e inclinación y tiene vibración.

E **Valoración:** Su elevado precio es su única pega destacable.

VOLANTE V-RALLY 2
Distribuidora: Infogrames **Precio:** 9.990 ptas.

Un buen volante, de atractivo aspecto, robusto y sólido, con cambio tipo F-1 y pedales analógicos. Compatible con todas las configuraciones.

MB **Valoración:** Tiene poco que aportar, pero no es caro.

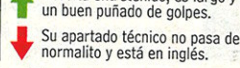
JEDI POWER BATTLES
Compañía: Lucas Arts **Precio:** 6.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Una fenomenal recreación de la película y beat'em up trepidante.
↓ Algunos problemas de control en las zonas de plataformas.

8 **Valoración:** El mejor beat'em up y para dos jugadores. Largo, difícil y divertido.

MORTAL KOMBAT SPECIAL FORCES
Compañía: Midway **Precio:** 5.990 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Resulta entretenido, es largo y tiene un buen puñado de golpes.
↓ Su apartado técnico no pasa de normalito y está en inglés.

6 **Valoración:** Un beat'em up entretenido, fácil de jugar y con buen ritmo. Lástima de gráficos.

Juegos de Velocidad

Los imprescindibles

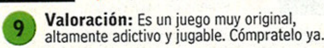
- CRASH TEAM RACING
- COLIN MCRAE RALLY 2
- DRIVER (Platinum)
- F-1 2000
- GRAN TURISMO 2
- TOCA WTC

DRIVER (Platinum)

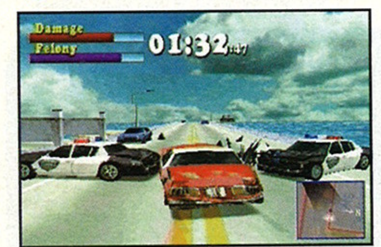
Compañía: GTI **Precio:** 5.990 ptas. **jug.:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, V.



↑ Su originalidad, su jugabilidad y su precio que incluye un pad de control.
↓ Aunque acaba siendo un poco repetitivo, no llega a cansar.



9 Valoración: Es un juego muy original, altamente adictivo y jugable. Cómpratelo ya.



MICROMANIACS

Compañía: Codemasters **Precio:** 7.990 ptas.
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Lo divertido de los circuitos y lo bien realizados que están.
↓ Los personajes deberían ser más variados.

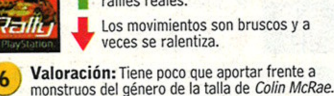
7 Valoración: Un divertido y original arcade de carreras, genial para disfrutar en compañía.

RALLY CHAMPIONSHIP

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.490 ptas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



↑ Sus detallados gráficos y contar con rallies reales.
↓ Los movimientos son bruscos y a veces se ralentiza.



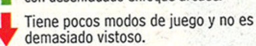
6 Valoración: Tiene poco que aportar frente a monstruos del género de la talla de *Colin McRae*.

ROADSTERS

Compañía: Virgin **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



↑ Carreras de deportivos reales, tratados con desenfadado enfoque arcade.
↓ Tiene pocos modos de juego y no es demasiado vistoso.



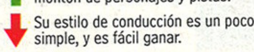
6 Valoración: Es divertido y competitivo, aunque con un control poco realista, muy arcade.

TELEÑECOS RACEMANÍA

Compañía: Sony **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Resulta variado, divertido, tiene un montón de personajes y pistas.
↓ Su estilo de conducción es un poco simple, y es fácil ganar.



7 Valoración: Es un divertido juego de carreras y quien más lo va a disfrutar son los pequeños.

COLIN MCRAE RALLY 2

Compañía: Codemasters **Precio:** 8.490 ptas. **jug:** 1-8
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, V.



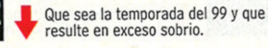
↑ Su jugabilidad, realismo, el diseño de los coches...
↓ Un exceso de popping y de pixelación le roban el 10 perfecto.

9 Valoración: No hay otro juego de rallies que transmita la misma sensación. Genial.



F-1 RACING CHAMPIONSHIP

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 6.990 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



↑ Una gran calidad gráfica y muchos grados de dificultad.
↓ Que sea la temporada del 99 y que resulte en exceso sobrio.

9 Valoración: Más completo que *F1 2000*, pero mucho menos espectacular.

GRAN TURISMO 2

Compañía: Sony **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



↑ Todo: conducción real, 1000 coches, 49 circuitos, 60 pruebas de carné...
↓ Algún problemilla con el popping, pero totalmente perdonable.

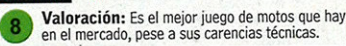
10 Valoración: Un título imprescindible para los amantes de la velocidad. Una auténtica joya.

MOTO RACER WORLD TOUR

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 ptas. **jug.:** 1-2
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Excelente jugabilidad. Poder optar entre motos de cross o superbikes.
↓ Un exceso de popping y que se haya eliminado el editor de circuitos.



8 Valoración: Es el mejor juego de motos que hay en el mercado, pese a sus carencias técnicas.

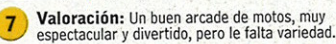


ROAD RASH JAILBREAK

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



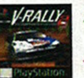
↑ Divertidos modos de juego y un sencillo planteamiento arcade.
↓ Puede hacerse en exceso monótono jugando sólo.



7 Valoración: Un buen arcade de motos, muy espectacular y divertido, pero le falta variedad.

V-RALLY 2 (PLATINUM)

Compañía: Infogrames **Precio:** 3.990 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, V.



↑ Sus numerosos tramos y modos de juego. El sencillo editor de circuitos.
↓ No está traducido, y se echa en falta un poco más de emoción.

9 Valoración: Un gran simulador que engancha por su difícil control desde la primera partida.

CRASH TEAM RACING

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 ptas. **jug.:** 1-4
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, MT, V.



↑ Preciosos circuitos, acertado control y una extensa duración.
↓ Que no te gusten los juegos de carreras con Karts.

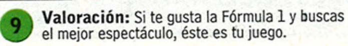
8 Valoración: Un divertidísimo arcade de carreras que sabe divertir a todo el mundo.



F-1 2000

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.

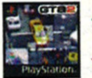
↑ La temporada del 2000 en un juego espectacular y emocionante.
↓ Le falta algo de chicha como simulador y le bailan texturas.



9 Valoración: Si te gusta la Fórmula 1 y buscas el mejor espectáculo, éste es tu juego.

GTA 2

Compañía: Take2/DMA **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Largo, variado, divertido. Poder conducir cualquier coche.
↓ Es un juego violento y bastante sosote a nivel gráfico.

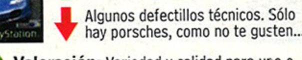
7 Valoración: No tiene el enfoque realista de *Driver*, aunque sí más opciones y alternativas.

NEED FOR SPEED V

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.990 ptas.
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



↑ Tiene un montón de modos de juego, resulta divertido y largo.
↓ Algunos defectillos técnicos. Sólo hay porsches, como no te gusten...



9 Valoración: Variedad y calidad para uno o cuatro jugadores. Muy recomendable.

RC REVENGE

Compañía: Acclaim **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ El apartado gráfico en general. El editor de circuitos.
↓ Cuesta controlar el vehículo, y sólo pueden jugar dos jugadores.

7 Valoración: Después del patinazo de *Re-Volt*, Acclaim ha conseguido unir jugabilidad y gráficos.

ROLLCAGE STAGE II

Compañía: Psygnosis **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Una gran sensación de velocidad y algunos originales modos de juego.
↓ Es muy parecido a su antecesor, y sigue siendo fácil despistarse.

7 Valoración: Un arcade futurista, muy bien realizado y rápido, aunque un poco alocado.

WIPEOUT 3 SPECIAL EDITION

Compañía: Psygnosis **Precio:** 4.490 ptas.
Nº de jugadores:: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.

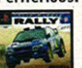


↑ Es un remix perfecto de todas las entregas anteriores.
↓ Podrían haber aprovechado para ajustar la dificultad...

8 Valoración: Sus muchas naves y opciones, y su bajo precio, lo hacen muy recomendable.

COLIN MCRAE RALLY (PLAT.)

Compañía: Codemasters **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



↑ La variedad de países y tramos que presenta el juego.
↓ El control puede resultar poco real. El coche patina demasiado.

8 Valoración: Hasta la llegada de *V-Rally 2* era el mejor simulador del mercado.

DESTRUCTION DERBY RAW

Compañía: Psygnosis **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V, MT.



↑ La espectacularidad de las colisiones, el número de coches en pantalla.
↓ A la larga tanto choque puede hacerse monótono.

7 Valoración: El más completo de la saga, y muy divertido, pese a que todo se reduzca a chocarse.

GRAN TURISMO (PLAT.)

Compañía: Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.

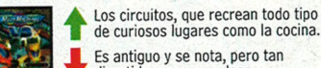


↑ Es el más realista, completo y jugable de todo el catálogo de PSX.
↓ La aparición de su genial secuela le resta algo de interés.

10 Valoración: Una obra maestra como la copa de un pino. Una compra indispensable.

MICROMACHINES V3 (PLAT.)

Compañía: Codemasters **Precio:** 4.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, MT.



↑ Los circuitos, que recrean todo tipo de curiosos lugares como la cocina.
↓ Es antiguo y se nota, pero tan divertido que se perdona.

7 Valoración: Un genial y divertidísimo arcade de velocidad con coches en miniatura.

PORSCHE CHALLENGE (Serie Valor)

Compañía: Sony **Precio:** 2.690 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



↑ El insuperable y realista juego de luces y el diseño de coches y pistas.
↓ Sólo disponemos de un modelo, el Porsche Boxter, y pocas pistas.

7 Valoración: Técnicamente es casi perfecto, pero tiene pocas opciones. Eso sí, a un precio...

RIDGE RACER TYPE 4 (PLAT.)

Compañía: Namco **Precio:** 3.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



↑ El motor gráfico es muy sólido. Tiene un gran número de coches.
↓ Se echan en falta coches reales y más circuitos.

9 Valoración: Supone la culminación de una saga de conducción mítica.

TOCA WTC

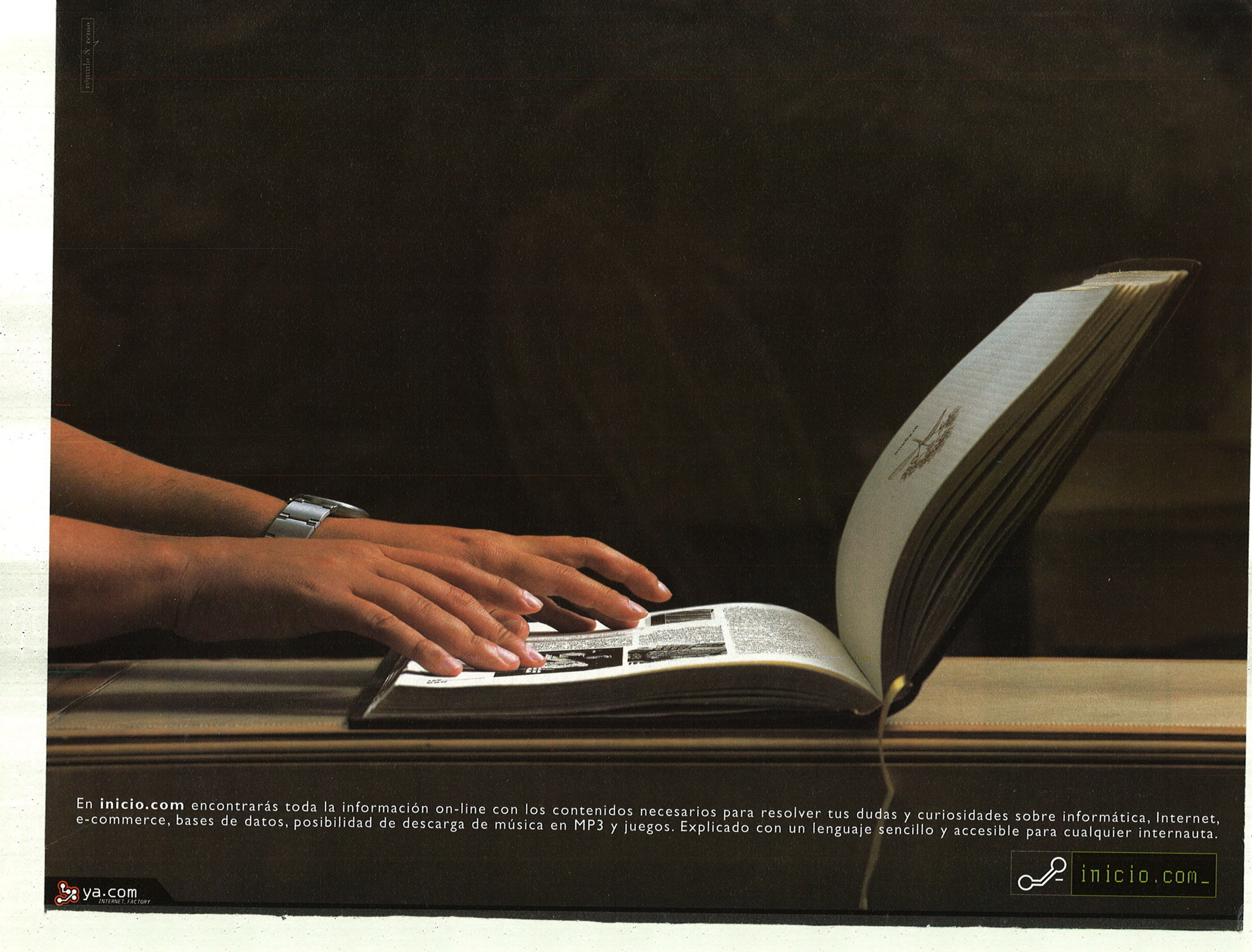
Compañía: Codemasters **Precio:** 7.990 ptas. **jug:** 1-4
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, V.



↑ Técnicamente genial, muchas pistas, vehículos, modos de juego...
↓ La sensación de velocidad podría haber estado más ajustada.

10 Valoración: Un simulador a la altura de GT2, completo, divertido, largo y muy, muy jugable.





rómulo & remo
En inicio.com encontrarás toda la información on-line con los contenidos necesarios para resolver tus dudas y curiosidades sobre informática, Internet, e-commerce, bases de datos, posibilidad de descarga de música en MP3 y juegos. Explicado con un lenguaje sencillo y accesible para cualquier internauta.
inicio.com_
ya.com
INTERNET FACTORY

EA SPORTS • Deportivo

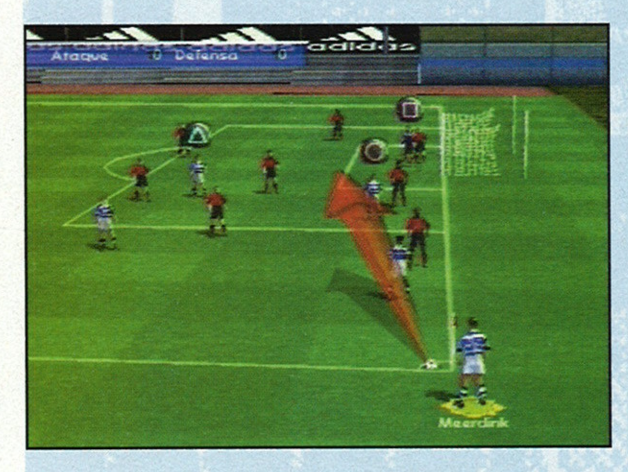
¡Vamos Mendieta, tú sí que sabes!

FIFA 2001

Pese a su enorme apoyo a PS2, Electronic Arts no se olvida de la gris de Sony y se prepara para ofrecernos una nueva revisión del genial *FIFA*.

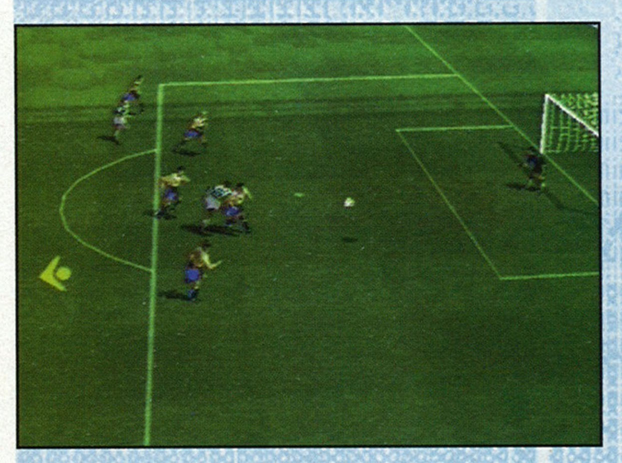


Los jueces de línea cobrarán mayor importancia en esta nueva entrega. Podrán tomar decisiones en ciertas jugadas y los verás correr como locos por la banda.





Hay premio de una botella de lejía vacía para quien nos diga como acabó esta jugada. ¿Penalti o gol? Depende de lo riguroso que queramos que sea el árbitro.



Como todos los años Electronic Arts se enfrenta al difícil reto de mejorar lo que parecía inmejorable, presentándonos una nueva versión del simulador de fútbol más exitoso de la historia.

La beta que hemos probado aún estaba algo verde en cuanto a actualizaciones de plantillas, pero no hay que preocuparse ya que la versión final dispondrá, como siempre, de la licencia oficial de la FIFA y curiosamente también de la FIFPro, lo que permitirá incluir los nombres y apellidos reales de casi todos los jugadores del mundo.

Con respecto a los comentaristas, repetirán experiencia Manolo Lama en la retransmisión de los partidos y Paco González aportando todo tipo de datos técnicos. Y nosotros encantados, oiga, porque son dos pedazos de locutores.

Después de marcarnos unos cuantos partidillos, nos hemos dado cuenta de que el juego vendrá cargadito de novedades. Para empezar se va a utilizar una tasa de transferencia global de 30 frames por segundo, con lo que los movimientos serán de infarto. Gráficamente también se aprecian mejoras como las nuevas animaciones de público (que presentarán unas texturas asombrosas), y de los jueces de línea. Por supuesto, se están creando un buen puñado de animaciones nuevas para las discusiones con el árbitro, faltas... También habrá efectos de luz en el terreno de juego, y cambios climáticos dinámicos.

Por otro lado, la jugabilidad también está siendo reforzada con la inclusión de nuevos pases, regates, y hasta nuevos ángulos de cámara. Además, los futbolistas podrán bajar su rendimiento en pleno partido por el cansancio, y hasta podrán lesionarse y quedarse cojeando hasta que los cambies por un compañero.

En cuanto a opciones, las tendrá todas. Torneos a mansalva, las más importantes ligas mundiales, 60 selecciones nacionales, y por primera vez, la posibilidad de coger a un equipo de Segunda División e intentar subirle a Primera para que juegue la siguiente temporada junto a los grandes.

Otro elemento importante vendrá de la mano del sonido que también ha experimentado cambios, con nuevos gritos, patadas que suenan y cánticos de las aficiones. Parece ser que la canción del juego será un rémix exclusivo del tema "Bodyrock" de Moby, artista nominado para los Grammy en este año, aunque aún no podemos confirmarlo.

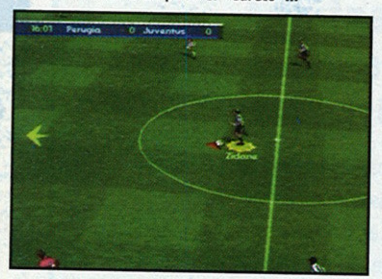
Bien, seguro que ya tenéis unas ganas locas de poder pillar el juego. Pues un poco de paciencia porque su salida oficial será a finales de noviembre, y en un próximo numero os contaremos todo lo que puede llegar a dar de sí este nuevo *FIFA*.

Primera Impresión: E






Mendieta será la imagen del juego: en el editor podrás cambiarle un poco el "careto"...


Los futbolistas serán reconocibles en el campo por su aspecto físico. ¡Bonita calva, Zidane!



Animaciones de escándalo

El nuevo *FIFA* tendrá un montón de animaciones nuevas para meternos de lleno en el ambiente. Al principio los jugadores se darán la mano como amigos, pero luego vendrán las patadas, protestas al árbitro y hasta las expulsiones.



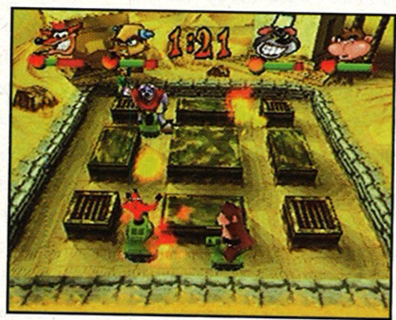
SONY • Plataformas

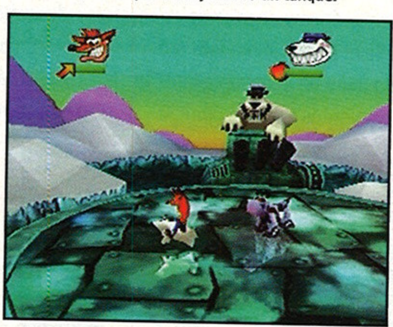
Los minijuegos al poder

CRASH BASH



Este es el plantel de personajes que podrás elegir para darle caña a la máquina, o a tus coleguitas.


Algunos de los minijuegos serán muy divertidos, como éste, en el que manejaremos un tanque.



Crash ha abandonado los karts y las plataformas para entrar en un género muy de moda, los "Party Games" o juegos de minijuegos.

De este modo, *Crash Bash* nos ofrecerá la posibilidad de jugar a una buena colección de minijuegos con diseño 3D, pero, no os llevéis a engaño, el sistema de juego tiene poco que ver con *Bishi Bashi* o *Incredible Crisis!*. Aquí tendremos que enfrentarnos a otros tres personajes en un tablero, disputando siete tipos de pruebas con ciertas variaciones en función del modo de juego escogido. Estas batallas se desarrollarán como si fueran juegos de habilidad e inteligencia en un "todos contra todos".

Al final de las batallas accederemos a un enemigo final, un gran oso polar o un guerrero zulú con muy malas pulgas, que serán los escollos que tendremos que salvar para conseguir todos los trofeos que nos brindará el juego y que nos abrirán nuevas posibilidades. La inspiración de los chicos de Sony se ha basado en auténticos clásicos como *Pong* (mirad la pantalla que está debajo de estas líneas) y *Bomberman* (el jueguecito del tanque), lo que se va a dejar notar claramente en muchas de las pruebas.

Su apartado gráfico, sin buscar demasiadas florituras, resultará tan sencillo como atractivo, y el control de todas las pruebas será bastante intuitivo. Pero sin duda, el punto fuerte de este compacto serán las partidas a cuatro jugadores que prometen adicción a raudales. Aunque, eso sí, jugando una sola persona la cosa baja algunos enteros y puede llegar a resultar algo repetitivo, aparte de que su duración y dificultad puedan ser algo escasas para los más habilidosos.

El mes que viene analizaremos a fondo todo lo que pueda dar de sí la nueva aparición en PlayStation de nuestro adorado Crash Bandicoot, que se enfrenta al desafío de adentrase en un nuevo género.

Primera impresión: B





UBI SOFT • Aventura gráfica

Enrólate hacia el Nuevo Mundo con Hernán Cortes

EL DORADO



Todos los aficionados a las aventuras gráficas disfrutarán de lo lindo con esta adaptación de la película de Dreamworks.



En *El Dorado*, tendremos que interactuar con objetos del escenario. En esta ocasión, debemos escondernos dentro de un barril.



La factoría Dreamworks, propiedad de Steven Spielberg, está preparando una nueva película de animación que llevará por título "El camino hacia El Dorado", una antigua leyenda de la época de la conquista española del Nuevo Mundo, que giraba en torno a una mítica ciudad hecha en su totalidad de oro puro.

Ubi Soft traerá hasta nuestras consolas a Tulio y Miguel, los protagonistas de esta impresionante aventura, quienes, tras descubrir por casualidad un extraño mapa, decidirán enrolarse en un barco en busca de fortuna junto a uno de los conquistadores.

El planteamiento del juego será el de una aventura gráfica clásica, pero con ciertas características que la pueden hacer única, y encumbrarla a lo más alto del podio.

El preciosismo gráfico y el colorido general harán que desde el primer momento nos impliquemos de lleno en el desarrollo de la trama. Los movimientos estarán bien resueltos, si bien el control del personaje principal necesitará de un pelín de aprendizaje. Las transiciones entre pantallas y los tiempos de carga van a quedarse en la mínima expresión y en muchos casos no llegaremos siquiera a apreciarlos.

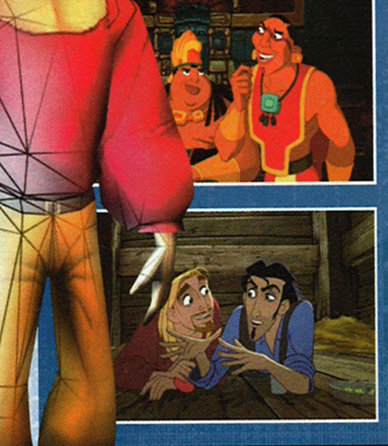
Para redondear un buen trabajo, todos los escenarios serán calcados de la película original, y los diálogos entre los protagonistas, y con los demás personajes que irán apareciendo paulatinamente, destilarán buen humor y simpatía por los cuatro costados.

La beta que hemos probado aún tenía las voces y subtítulos en inglés, pero estamos convencidos de que el juego final estará totalmente traducido y doblado al castellano.

Como veis, las primeras impresiones sobre este título no pueden ser mejores y estamos deseando comprobar si al final será capaz de encumbrarse como la mejor aventura gráfica del catalogo de PlayStation.

Primera impresión: 

La película de animación

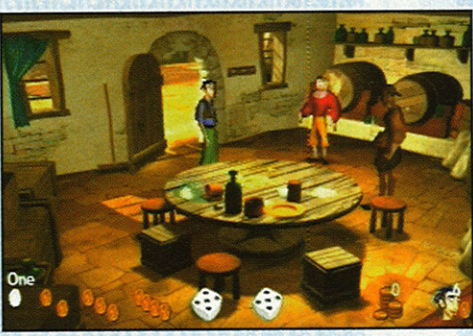


Aunque la película aún no ha sido estrenada en nuestro país, la expectación que está levantado es muy grande. Spielberg y su compañía Dreamworks, se están haciendo un hueco bastante importante en los largometrajes de animación, con permiso de la todopoderosa Disney.









También habrá momentos de minijuegos con los que podremos conseguir valiosos ítems que nos permitirán seguir adelante. Una partida de dados jugándonos las "pesetas" será una de ellas.

SONY • Plataformas

Muy pronto llegará la venganza de Nasira

ALADDIN

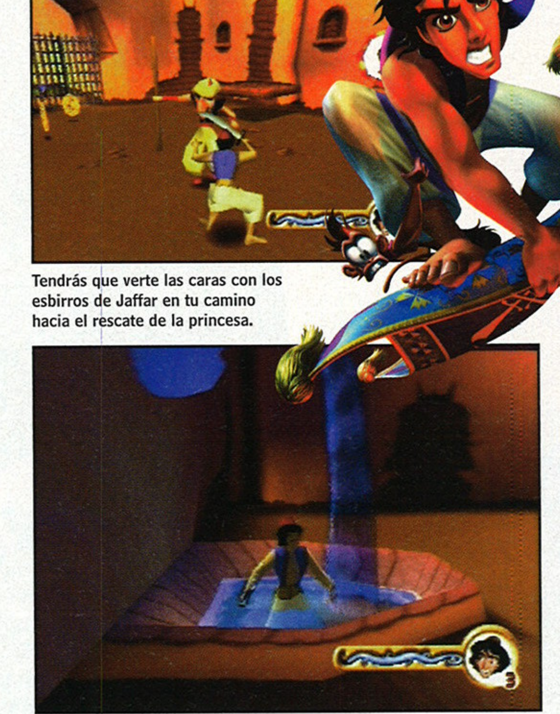
Sony no sólo piensa a lo grande, también tiene en mente a los más pequeños y por eso ha conseguido la licencia de los estudios Disney para poder convertir en videojuegos algunas de historias extraídas de las películas de esta insustituible "factoría de sueños".

Dicho y hecho, los programadores de Sony se han puesto manos a la obra y están preparando un título que continua la historia después de lo que pudimos ver en la película Aladdin.

En esta ocasión es Nasira, la hermana del malvado Jaffar, quien planea secuestrar al Sultán y a la princesa Jasmine para apoderarse del trono. Entonces aparecerá el valiente Aladdin que intentará desbaratar unos planes tan perversos.

Durante el juego contaremos siempre con los consejos del genio, quien nos ayudará a aprender todos los movimientos necesarios para sobrevivir en la ciudad de Agrabah. Lo que hemos podido ver hasta ahora promete una aventura bastante entretenida y facilona que técnicamente no apunta demasiado alto. En breve veremos que ocurre en este mágico mundo donde las alfombras vuelan y los genios viven en lámparas.

Primera impresión: B

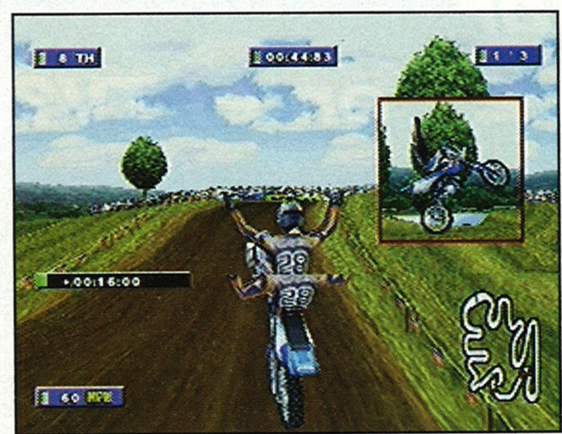


Tendrás que verte las caras con los esbirros de Jaffar en tu camino hacia el rescate de la princesa.

THQ • Velocidad

Barro, mucho barro

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS 2001



Podremos realizar todo tipo de acrobacias, que además aparecerán reflejadas desde otro ángulo en una esquina de la pantalla.





Los amantes del motocross tendrán la oportunidad de disfrutar de un juego que reflejará fielmente esta modalidad deportiva, ya sea en su faceta de campeonato o compitiendo en el espectacular Modo Libre.

Tanto en plena carrera como en la especialidad de saltos, podremos realizar espectaculares piruetas con una simple combinación de movimientos. Los circuitos, aunque numerosos, serán bastante repetitivos, lo que tampoco es raro si tenemos en cuenta que el juego propone una visión realista del motocross.

Ante nuestros ojos se desplegarán unos gráficos que, sin ser espectaculares, cumplirán bastante bien su misión. Lo que sí es criticable es la existencia de un ligero "popping" y la poca fluidez con que se mueve el conjunto en ciertas ocasiones, aunque todo esto podría ser subsanado en la versión final. Unas melodías cañeras y unos efectos sonoros efectivos cumplirán su papel de ambientación decentemente. Sin duda, los amantes de este deporte serán los que le encuentren un mayor atractivo.

Primera impresión: B



Un juego igual que la película

El juego recreará con bastante fidelidad las más espectaculares escenas de la última película del agente 007, además introducidas por secuencias de video real. Si siempre has soñado con hacer lo que veías en la gran pantalla, ahora puede ser tu gran oportunidad.













ELECTRONIC ARTS • Shoot´em Up

El agente 007 al servicio de su Majestad... y de PlayStation

EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE

El agente secreto más famoso de la historia se prepara para repetir su éxito en PlayStation en una versión de su última aventura cinematográfica.

El eterno e incorregible conquistador, el rey absoluto de las películas de acción, entrará de nuevo en escena en PlayStation. Todos recordaréis su primera aparición estelar en *El Mañana nuca Muere*, en la que protagonizaba una espectacular aventura en tercera persona. Pues bien, el inimitable espía británico, de la mano de Electronic Arts, nos deleitará dentro de muy poco con un juego basado en su última película, y cuyo desarrollo será un Shoot'em up en primera persona.

En esta nueva entrega, nos vamos a encontrar una aventura que reproduce fielmente el argumento y localizaciones de lo que pudimos ver en la gran pantalla. Además, el juego estará totalmente doblado al castellano y contará con las mismas voces que lucen los actores en el cine. Para los que no hayáis visto el film, os podemos contar que Bond deberá proteger a la hija de un poderoso magnate que ha sido asesinado por Renard, el malo malísimo con el que tendremos que pelear a sangre y fuego durante todo el juego.

Por supuesto, se incluirán momentos altamente peligrosos como la infiltración en unas instalaciones de misiles nucleares rusos, y nos las tendremos que ver con algunos matones en las inmediaciones del museo Guggenheim de Bilbao.

Lo que más nos ha llamado la atención de entrada, es la necesidad de avanzar por los bien concebidos mapeados sigilosamente, sin llamar la atención, como corresponde a todo buen espía. La capacidad de pasar inadvertido será tu aliada.

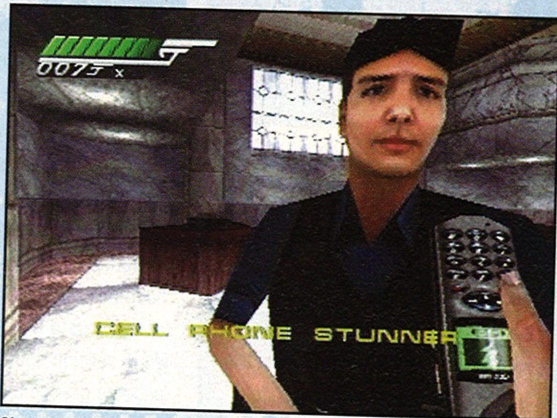
Las 11 misiones que deberemos superar contarán con una realización técnica excepcional. Todo el entorno poligonal, el tratamiento de las texturas, el diseño de los enemigos, y la digitalización de los rostros estarán a gran altura dentro de una sensacional ambientación. Por si fuera poco, en este compacto aparecerán todos los inventos y "gadgets" más o menos surrealistas de Míster Q, que deberá utilizar James para superar ciertas fases.

Seguro que ya hemos despertado vuestro interés. Nosotros ya estamos también ansiosos de echarle el guante a la versión definitiva de este juego y poder decir aquello de ¡Mi nombre es Bond... James Bond!

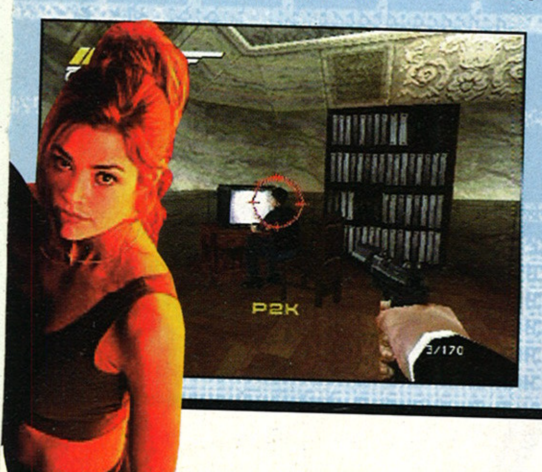
Primera impresión: 

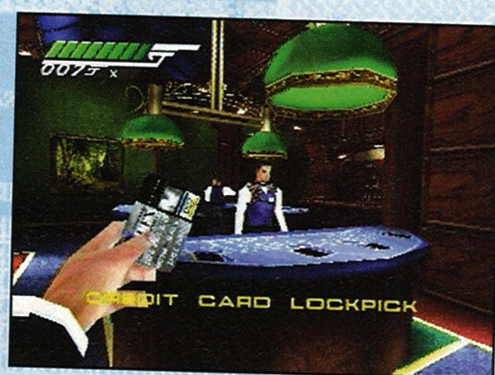


Nuestro rifle de precisión con mira telescópica será una de las armas más útiles de nuestro arsenal. Disparar a distancia tiene sus ventajas.



Observa el exquisito texturado de los rostros en los primeros planos. El trabajo de programación está siendo bastante concienzudo.







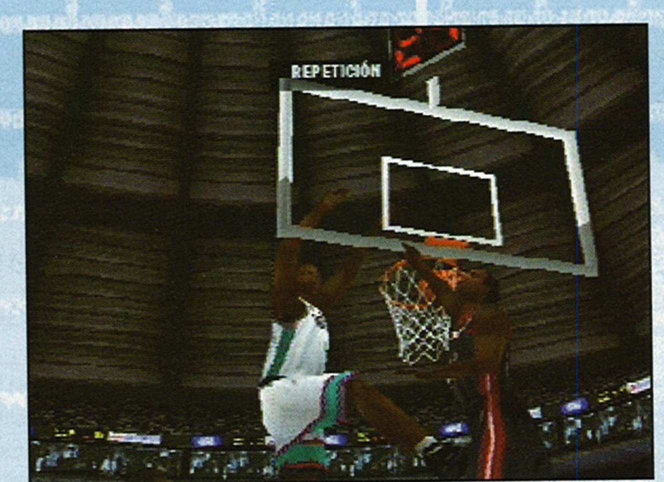
EA SPORTS • Deportivo

¡Vuelve el basket!

NBA LIVE 2001

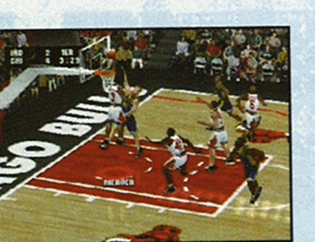
Como cada año, EA Sports prepara una revisión de sus mejores juegos deportivos con la intención de ofrecer a sus incondicionales nuevos atractivos gráficos y jugables.


Como en la versión del 99, podremos volver a jugar intensos 1 contra 1 con el mismísimo Jordan...

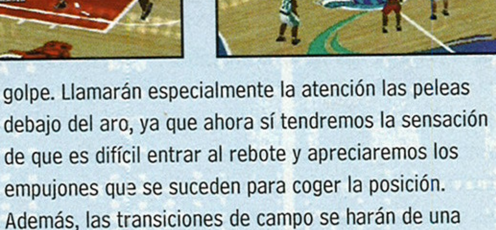




La configuración y elección de las estrategia durante el juego será mucho más completa y accesible.







Se premia a los mejores...

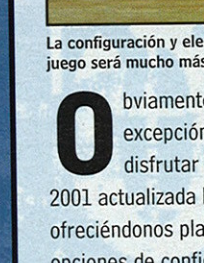
Un divertido modo de juego nos permitirá elegir distintos retos, como conseguir dobles figuras o ganar por una diferencia concreta, que si somos capaces de cumplir nos reportarán algunos interesantes premios en forma de originales trucos y nuevas opciones.





Obviamente, la serie *NBA Live* no es ninguna excepción y este año también vamos a poder disfrutar de la liga americana de la temporada 2001 actualizada hasta su más mínimo detalle, ofreciéndonos plantillas y equipos reales, así como opciones de configurar el "Draft", jugar la liga regular y hasta los PlayOff. Vamos, lo esperado. De hecho, a primera vista el juego puede parecer un calco de la versión 2000, ya que mostrará un aspecto gráfico muy similar y el mismo tipo de control y jugabilidad. Sin embargo, una vez que te pones a jugar es cuando empiezas a apreciar las diferencias.

Gráficamente la consola está muy cerca de su techo, por lo que es difícil mejorar el aspecto y acabado de los deportistas. Eso sí, se van añadir nuevas animaciones para los jugadores, tanto en el juego en sí mismo, como en acciones extra del estilo abrocharse los cordones de las zapatillas o dolerse después de un buen golpe. Llamarán especialmente la atención las peleas debajo del aro, ya que ahora sí tendremos la sensación de que es difícil entrar al rebote y apreciaremos los empujones que se suceden para coger la posición. Además, las transiciones de campo se harán de una manera más fluida, con menos brusquedades.



Jugando un poco más detectaremos un notable aumento de la IA de todos los jugadores, rivales y compañeros: unos estarán más atentos a la línea de pase, los otros buscarán con más ahínco el desmarque. El estilo de juego, como siempre, con toda la fuerza de un simulador y la soltura de arcade. Una mezcla que siempre ha dado buenos resultados a EA Sports.

Habrá más sorpresas, como un interesante modo de juego para obtener jugcsos premios o el regreso de los 1 contra 1 cal ejeros, pero no podremos contaros más cosas hasta que juguemos con una versión más avanzada del juego. Si te gusta el basket no te importará esperar.

Primera impresión: MB

UBI SOFT • Plataformas

Las aventuras de un pato patoso

DONALD DUCK



Las escenas cinemáticas intercaladas entre fase y fase, tendrán una calidad asombrosa, y nos mostrarán la trama del juego igual que si estuviéramos viendo un episodio televisivo de la mismísima Disney.

Ubi Soft nos traerá dentro de pocas fechas la nueva aventura de este simpático pato, un poco atolondrado y que tiene serios problemas para pronunciar bien las palabras. Un día descubre que su adorada novia, la patita Daisy, ha sido raptada y rápidamente se lanzará en su búsqueda para intentar rescatarla, superando un montón de retos plataformeros.

La aventura constará de 4 mundos con un total de 16 fases para recorrer, y estará ideada para poner todo tipo de facilidades para los jugadores de manitas pequeñas, que son quienes más lo van a disfrutar. Checkpoints, vidas y ayudas a mansalva, conseguirán que los "peques" disfruten con las peripecias y los traspiés de Donald. Ya os contaremos si este facilón plataformas consigue su objetivo de entretener y divertir por un buen rato a los más niños.

Primera impresión: B





THQ • Aventura de acción

Un sofrito de muchos juegos

DANGER GIRL

Protagonizada por las chicas más sexys del momento, esta aventura recogerá las mejores ideas de los juegos de acción.



Al igual que ocurría en *Dead Or Alive*, el atractivo físico de las chicas protagonistas será una de las bazas más importantes del juego de THQ.

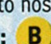


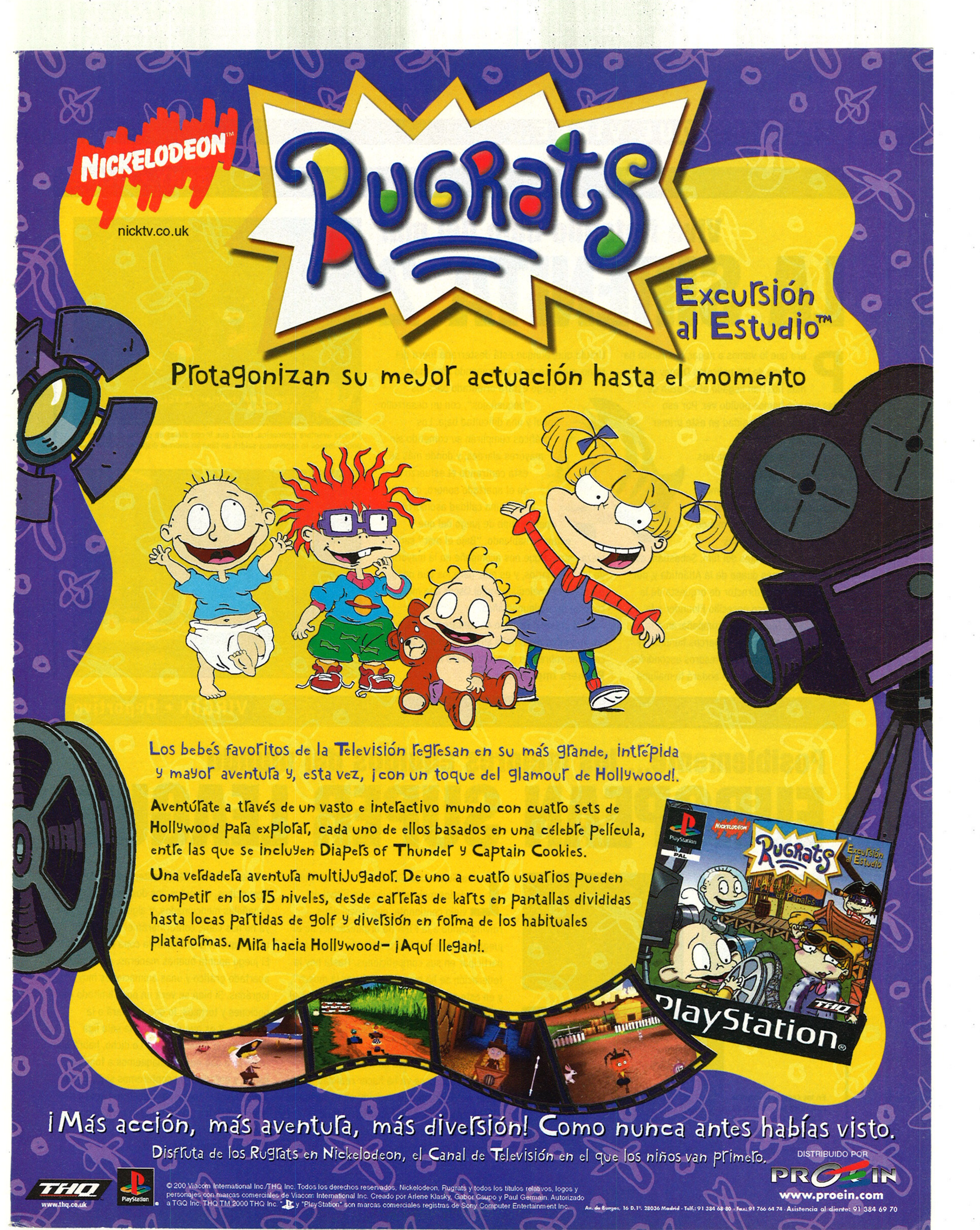


THQ está preparando una historia de espionaje con varias chicas, muy monas todas ellas, que no se cortarán un pelo a la hora de cargarse de un balazo a quien se les ponga por delante. Lo curioso del juego es que hacía tiempo que no veíamos un batido semejante a la hora de tomar prestadas ideas de otros títulos, lo que creará una atractiva y extraña mezcla. Estas ideas prestadas podrían ser de la saga *Tomb Raider* en el sistema de juego, de *Dead Or Alive* por la voluptuosidad de los "encantos" de las protagonistas, de *Metal Gear* por el sigilo necesario al avanzar, de *Syphon Filter por* algunos utensilios, y hasta ciertos toques de *Dragon´s Lair* al tener que presionar algún botón en determinados momentos. Pero también se podrían sacar semejanzas hasta con *La jungla de cristal*, por poner otro ejemplo.

El juego en sí nos transportará a una aventura en la que deberemos infiltrarnos en bases enemigas y limpiarlas de malos malosos sin hacer demasiado ruido, empleando para ello todo tipo de armamento. Además, aunque el juego es en tercera persona, también podremos controlar a la protagonista desde una perspectiva subjetiva. Por lo demás, la trama estará muy bien concebida y promete acción a raudales. La beta que hemos probado presentaba un control algo torpe y las texturas ofrecían un tratamiento pobre. Los programadores tienen todavía trabajo por delante y esperemos que todos estos aspectos sean depurados en la versión final de este juego, cuyo planteamiento nos ha gustado bastante.



Primera impresión:  B



NICKELODEON
nicktv.co.uk
Rugrats
Excursión al Estudio™
Protagonizan su mejor actuación hasta el momento
Los bebés favoritos de la Televisión regresan en su más grande, intrépida y mayor aventura y, esta vez, ¡con un toque del glamour de Hollywood!.
Aventúrate a través de un vasto e interactivo mundo con cuatro sets de Hollywood para explorar, cada uno de ellos basados en una célebre película, entre las que se incluyen Diapers of Thunder y Captain Cookies.
Una verdadera aventura multijugador. De uno a cuatro usuarios pueden competir en los 15 niveles, desde carreras de karts en pantallas divididas hasta locas partidas de golf y diversión en forma de los habituales plataformas. Mira hacia Hollywood- ¡Aquí llegan!.
PlayStation
¡Más acción, más aventura, más diversión! Como nunca antes habías visto.
Disfruta de los Rugrats en Nickelodeon, el Canal de Televisión en el que los niños van primero.
THQ
www.thq.co.uk
PlayStation
© 200 Viacom International Inc./THQ Inc. Todos los derechos reservados. Nickelodeon, Rugrats y todos los títulos relativos, logos y personajes con marcas comerciales de Viacom International Inc. Creado por Arlene Klasky, Gabor Csupo y Paul Germain. Autorizado a TGQ Inc. THQ TM 2000 THQ Inc. "" y "PlayStation" son marcas comerciales registras de Sony Computer Entertainment Inc.
DISTRIBUIDO POR
PROEIN
www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D.1º. 28036 Madrid - Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 69 70

SONY • Arcade

Vive flotando bajo del mar

LA SIRENITA 2

Para que lo vamos a negar, la sirenita ha sido una de las películas Disney que más nos han llegado al corazón de todas las que hemos podido ver. Por eso teníamos mucha curiosidad en este primer acercamiento al juego.

Las primeras imágenes no nos han defraudado y hemos encontrado lo que esperábamos. Encerrados en el CD, como si se tratará de una urna en su mundo submarino, están todos los entrañables personajes del film. Sebastián, que es el cangrejo más guapo de la Atlántida y, por supuesto, el mejor director de orquesta de la historia; el simpático pececillo Flounder y la gaviota Carol. Todos ellos acompañarán a la curiosa Ariel que explorará barcos hundidos y cuevas ocultas en busca de tesoros escondidos. Pero claro, por ahí también andará la maligna Ursula que, aunque está desterrada fuera del reino, siempre anda maquinando algo malo.

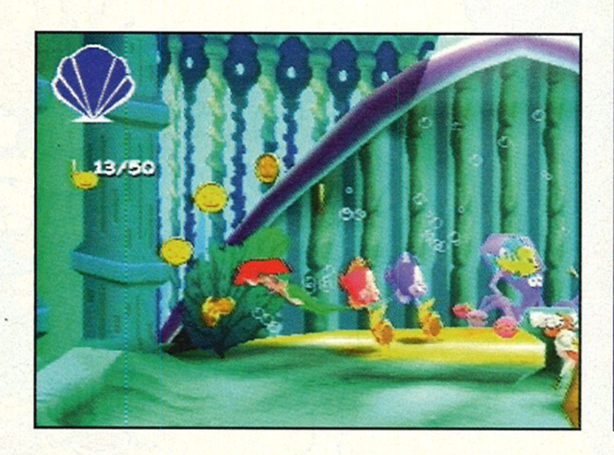
El juego estará orientado para los "pequeñajos", con un desarrollo lineal y una dificultad baja. Los gráficos cumplirán su cometido sin mayores alardes, y donde más se está centrando el esfuerzo será en el apartado sonoro, que tendrá una calidad asombrosa para el tipo de juego del que estamos hablando. "Bajo el mar" será la pieza estrella que nos acompañe en la mayoría de los escenarios, y es que, para los que no lo sepáis, esta melodía ganó el Oscar a la mejor canción hace algunos años.

En el próximo número os contaremos más de las andanzas de la bella sirena Ariel que añora caminar sobre dos pies junto a los humanos.

Primera impresión: MB



En esta aventura submarina, habrá que ir con aletas de plomo, ya que de donde menos lo esperemos saldrá un tiburón enorme dispuesto a comernos.



VIRGIN • Deportivo

Posiblemente... los mejores equipos del mundo

EUROPEAN SUPER LEAGUE





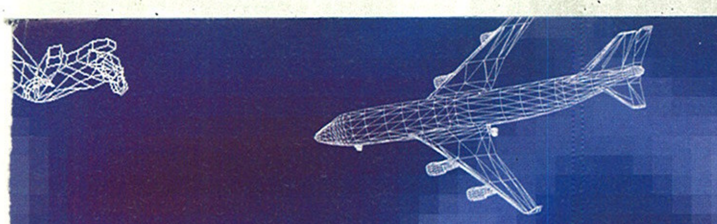
En los saques de esquina aparecerá un medidor de ajuste de la potencia y dirección del tiro, muy similar al que se utiliza en los juegos de golf.

La Super Liga Europea es un viejo sueño de los mejores clubes de fútbol del viejo continente, que llevan años reivindicando a la FIFA (la organización, no el juego), la necesidad de tener más ingresos por participar en sus competiciones. Hasta hoy la federación se ha negado a "aflojar la mosca", y en este punto nació la idea promovida por el Real Madrid y el Barca entre otros, de crear un liga propia en la que gestionarían ellos mismos todos los ingresos que se generasen. Como veis, no son nada tontos los chicos.

Pues el sueño se va ha hacer realidad de la mano de Virgin, que ha incluido en el compacto a los equipos que en un principio están interesados en pertenecer a esta liga de las estrellas a nivel europeo.

Inter de Milan, Manchester United, Benfica, Olympiakos, Juventus, los dos equipos españoles mencionados, y algún otro más que ya no nos cabe, conformarán el total de 20 clubes que se disputarán la copa de campeón. El juego apunta buenas maneras, con un buen apartado gráfico y unas animaciones muy logradas. Si bien se verá un poco limitado de opciones y torneos, lo que afectará a la duración. Y es que disputar una sola liga puede llegar a ser pesado. Lo dicho, habrá que esperar a que nos machaquemos a fondo el juego, y entonces os contaremos si *European Super League* consigue hacerse un hueco de honor entre los grandes del género, o queda tragado por la fuerte competencia.

Primera impresión: 





www.centromail.es



PLAYSTATION PS ONE 19.900





CONTROLLER DUAL SHOCK ~~4.500~~ 4.190 (AZUL, NEGRO, TRANSPARENTE, VERDE)

MEMORY CARD ~~2.100~~ 1.990 (TRANSPARENTE, GRANATE, AMARILLA, VERDE, AZUL, NEGRA)

MUEBLE SPACE STATION LOGIC 3 5.990



PISTOLA G-CON 45 ~~6.990~~ 6.490

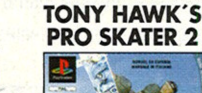


RFU ADAPTOR ~~3.500~~ 3.250

VOLANTE McLAREN STEERING WHEEL ~~11.990~~ 11.490



























Juego	Antes	Ahora
FÓRMULA 1 2000	7.990	7.490
PARASITE EVE II	7.990	7.490
RAYMAN 2	6.995	6.490
SPIDER-MAN	7.990	7.490
TONY HAWK'S PRO SKATER 2	8.490	7.990
007 EL MAÑANA NUNCA MUERE	3.990	3.690
A SANGRE FRÍA	7.990	7.490
ALIEN RESURRECCIÓN	7.990	7.490
ALL STAR TENNIS 2000	4.995	4.490
ANNA KOURNIKOVA'S TENNIS	2.490	2.290
CHASE THE EXPRESS	6.990	6.490
COOL BOARDERS 3	3.990	3.490
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX	7.990	7.490
DRAGON VALOR	6.990	6.490
DRIVER	4.490	3.990
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000	7.990	7.490
F1 RACING CHAMPIONSHIP	6.995	6.490
FINAL FANTASY VIII	3.990	3.490
GRAN TURISMO 2	3.990	3.490
GRIND SESSION	6.990	6.490
JEREMY McGRATH SUPERCROSS 2000	4.990	4.490
KOUDELKA	7.490	6.990
LEGACY OF KAIN 2: SOUL REAVER	4.990	4.490
MEDAL OF HONOR	3.990	3.690
MOTO RACER WORLD TOUR	6.990	6.490
MR. DRILLER	4.990	4.490
MUPPET MONSTER ADVENTURE	4.990	4.490
NBA LIVE 2001	7.990	7.490
NIGHTMARE CREATURES II	7.490	6.990
SNO CROSS CHAMP. RACING	7.990	7.490
SYDNEY 2000	7.990	7.490
TARZÁN	3.990	3.490
TEAM BUDDIES	6.990	6.490
TENCHU 2	7.990	7.490
TERRACON	4.990	4.490
TOCA WORLD TOURING CARS	7.990	7.490
TONY HAWK'S SKATEBOARDING	4.990	4.490
VANISHING POINT	7.990	7.490
VIB RIBBON	3.990	3.490
WIPE OUT 3 SPECIAL EDITION	4.990	3.990
X-MEN: MUTANT ACADEMY	6.990	6.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias del 1 al 30 de noviembre.






A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciudad Asunción, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ✆937 192 097
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Local 11 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ✆ 976 536 156
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS





INFOGRAMES • Plataformas

Corriendo en Pitufilandia 3, 2, 1 PITUFO!

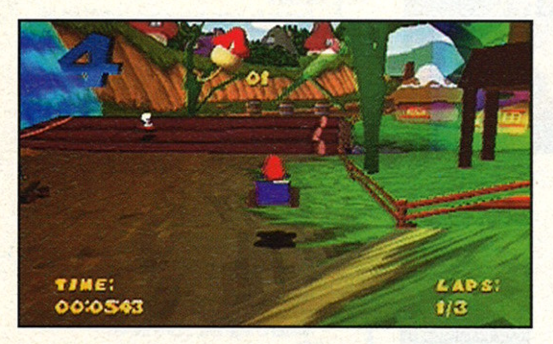
Siguiendo la moda de los karts, los Pitufos protagonizan un arcade pensado para los más pequeños, que se lo pasarán de lo lindo corriendo con Papá Pitufo, Pitufina y el resto de personajes de la serie, sobre escenarios basados en las aventuras de estas criaturas.

El juego mostrará los componentes habituales del género, como un buen puñado de pilotos a elegir y un montón de ítems para usar en carrera. Además, encontraremos más de 10 circuitos que irán desde la aldea de los Pitufos hasta el castillo de Gargamel.

En cuanto a los modos de juego, tendremos los típicos Campeonato y Carrera Sencilla, a los que hay que añadir el novedosos "Flag", donde deberemos recoger el máximo número de banderas posible mientras competimos con dos rivales.

El bajo número de contrincantes (sólo tres) unido al trazado excesivamente simple de los circuitos, harán que las carreras no sean emocionantes para los más mayores. Sus gráficos simples, las simpáticas melodías basadas en la serie y una dificultad no demasiado alta, harán de este título una opción especialmente indicada para los peques de la casa.

Primera impresión: 





UBI SOFT • Arcade/Inteligencia

Reptiles prehistóricos DINOSAURIO

Coincidiendo con el estreno de Dinosaurio, Ubi Soft va a lanzar un videojuego basado en la película que tendrá los mismos protagonistas: un grupo de dinosaurios enfrentados a numerosas dificultades.

Nuestro objetivo será guiar a los dinos a través de variados escenarios combinando las distintas habilidades de cada uno. Por ejemplo, antes de avanzar será recomendable aprovechar el vuelo de Flia y reconocer la zona para luego usar la potencia de ataque de Aladar y acabar con los enemigos. Esta característica permitirá una gran variedad de situaciones, desde la recolección de frutas hasta rescates contrarreloj, y es sin duda lo mejor del juego.

Salvo las escenas del film intercaladas en los niveles, el acabado gráfico es pobre y poco espectacular, lejos de la capacidad de PlayStation, y el control necesita ajustarse. Una lástima porque, aunque atraerá a los más pequeños, es posible que Ubi Soft no logre sacarle todo el jugo a esta sabrosa licencia.

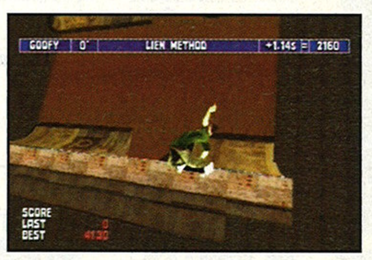
Primera impresión: 

La perspectiva cenital que preside la acción no resultará muy espectacular, aunque todo el entorno gráfico necesitaría un repaso en general.



THQ • Deportivo

Patinando cuesta arriba MTV SKATEBOARDING



El tamaño de los skaters en pantalla será muy pequeño para lo que estamos acostumbrados.



Un nuevo juego de monopatines llegará al catálogo de la consola de Sony de la mano de THQ, que se ha caracterizado en los últimos tiempos por ofrecernos una de cal y otra de arena con diversos títulos. En esta ocasión, hacen su debut en el espectacular deporte del skate.

Unos escenarios sólidos y grandes, unos modos de juego originales, junto a una música "cañera" de calidad, van a ser las mejores bazas del juego. El resto de los apartados cojean bastante en la beta del juego que hemos probado, empezando por los skaters, que son desconocidos y presentan un tamaño microscópico en pantalla. Tampoco ayudará nada la realización de las piruetas, que tendrá una respuesta muy dura al mando.

Pero sin duda, el mayor problema de este juego puede llegar por el hecho de que ya hayamos jugado con *Tony Hawks 2*, o incluso con *Grind Session*. Y es que dudamos mucho que este nuevo título sea capaz de poder competir con ellos, salvo que ocurra un milagro de última hora en el proceso de programación. Esperaremos acontecimientos.

Primera impresión: 

AHORA TODOS LOS MESES EN TU QUIOSCO LA NUEVA REVISTA 100% GUÍAS Y TRUCOS PARA PLAYSTATION

POR SÓLO 495 PTAS



Si quieres convertirte en un miembro de la resistencia y enfrentarte a las oscuras fuerzas del Tercer Reich, nada mejor que resolver estos pasatiempos. Y es que entre los que nos enviéis las soluciones correctas Electronic Arts y PlayManía sorteamos 15 Medal of Honor Underground.



HUMOR



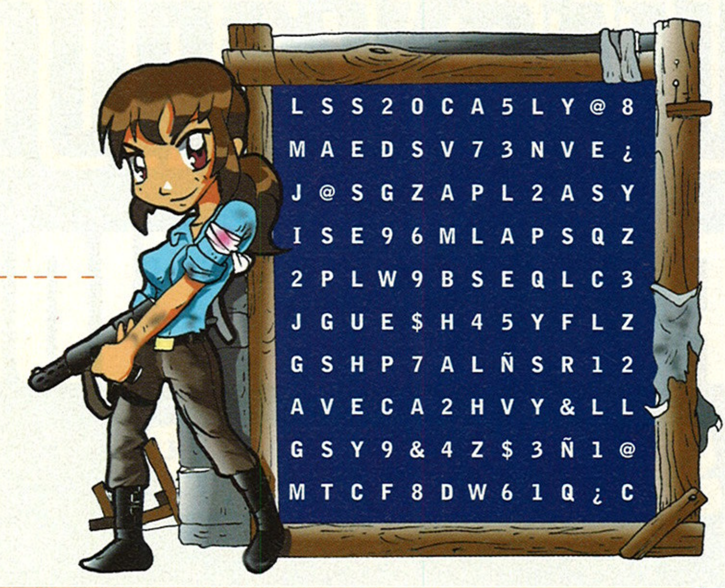




MENSAJE EN CLAVE

LOS MENSAJES EN CLAVE DESDE LA RESISTENCIA SON IMPRESCINDIBLES PARA EL ÉXITO DE LA MISIÓN. VEAMOS AHORA SI SABES DESCIFRAR EL SIGUIENTE MENSAJE:

Para ello deberás agudizar tu vista y descubrir las letras que no se repiten. Con ello forma el nombre de una famosa película de Steven Spielberg...



SOLUCIÓN: _ _ _ _ _ _ _

EXAMEN CONSOLERO

SI DE VERDAD QUIERES GANAR UNO DE LOS JUEGOS QUE SORTEAMOS, TENDRÁS QUE DEMOSTRARNOS AHORA QUE TE VA ESTO DE LOS JUEGOS DE TEMÁTICA BÉLICA. ¿QUÉ MEJOR PRUEBA QUE ORDENAR CORRECTAMENTE LOS NOMBRES DE ESTOS OCHO JUEGOS DE ACCIÓN BÉLICA? SIN DUDA UNA MISIÓN DE AUDACES...

1º EDALM FO OOHNR= _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
2º MYAR EMN= _ _ _ _ _ _ _
3º POEAOINTR OWFL= _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
4º RMOWS= _ _ _ _ _
5º EDESTR KIRSTE= _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
6º AEGENLR OAHSC= _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
7º RIA TAMOCB= _ _ _ _ _ _ _ _ _
8º MACOMDM & QOCNURE= _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

JEROGLÍFICO

¿DÓNDE ESTÁN ESCONDIDOS LOS PLANOS DE LA BASE ENEMIGA?





SOLUCIÓN: En el _ _ _ _ _ _

BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS".

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista PlayManía que envíen la página completa, o una fotocopia, con las soluciones correctas a la siguiente dirección:
   HOBBY PRESS. PlayManía. C/ Pedro Teixeira, 8, 2 planta. 28020. Madrid.
   Indicando en el sobre: Pasatiempos PlayManía.
2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán 15 cartas, y sus remitentes serán premiados con un juego *Medal Of Honor Underground* para PlayStation. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre el 25 de octubre de 2000 y el 25 de noviembre de 2000.
4- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso, Electronic Arts y Hobby Press.

Nombre: .... Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: .... Provincia: ....
C.Postal: .... Teléfono: .... Edad: ....

Play manía ...coleccciónala

Nº 16 • Mayo





Guías Completas:
·TOY STORY 2, GRAND THEFT AUTO 2.
Previews: Jedi Power Battles, Nightmare Creatures 2...
Reviews: Syphon Filter 2, Manager de Liga, Medievil 2 y Fear Effect.
Novedades: F1 2000 y F1 Racing Championship.
Suplemento: Trucos.
·16 FICHAS DE TRUCOS PARA LOS MEJORES JUEGOS.

Nº 17 • Junio





Guías Completas:
·FEAR EFFECT, ISS PRO EVOLUTION Y SYPHON FILTER 2
Comparativa: Todos los juegos de puntería a examen.
Novedad: Jungla de Cristal 2: Un regreso de cine.
Suplemento: Soluciones completas.
·Theme Park World, Theme Hospital, Civilization II, C&C: Red Alert, Worms Armageddon y Manager de Liga.

Nº 18 • Julio





Guías Completas:
·MEDIEVIL 2, FIFA 2000 Y GRANDIA (PRIMERA PARTE).
Comparativa: Los mejores beat'em up del momento.
Novedad: Colin McRae 2: El rey del rally.
Reportaje:
·Juegos de cine: Dinosaurio, Blade, La Momia, 007...
Suplemento: Especial E3.
·Descubre los mejores juegos del 2000 para PSX, PSX2.

Nº 19 • Agosto





Guías y soluciones:
·JUNGLA DE CRISTAL 2, F-1 2000 Y GRANDIA (SEGUNDA PARTE).
Comparativa: Los mejores simuladores de rally a examen.
Reportaje:
·Se acerca la fiebre olímpica: Sidney 2000.
Suplemento: ¡Más de 1000 Trucos!.
·Trucos, secretos, golpes y claves para los mejores juegos de PlayStation.

Nº 20 • Septiembre





Guías completas:
·A SANGRE FRÍA, JEDI POWER BATTLES.
Preview: Spiderman: el héroe se prepara para su aventura definitiva
Novedad: Sidney 2000. Arranca la olimpiada.
Reportaje:
·Konami presenta su artillería pesada para PS2.
Suplemento: 16 Posters de los mejores juegos.
·Alone in de Dark IV, Rayman 2, NFS Porche 2000, Drácula...

Nº 21 • Noviembre

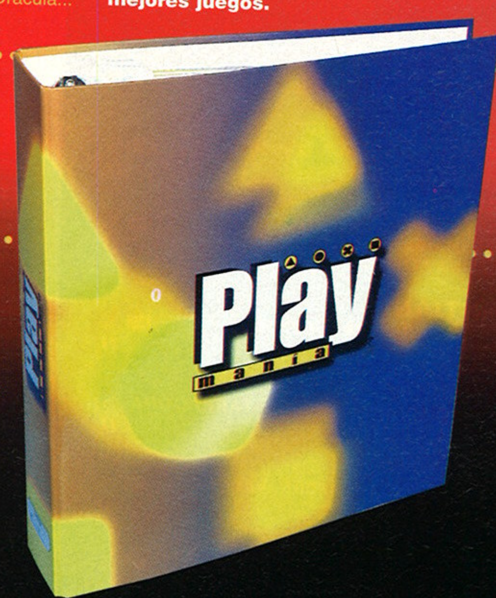




Guía completa:
·PARASITE EVE II.
Avance: Driver 2: ¡Acción a las cuatro ruedas!
Guías y soluciones: Chase the Express y Alundra 2.
Reportaje:
·Tomb Raider Chronicles: El esperado regreso de Lara Croft.
Suplemento: 16 Fichas de trucos para los mejores juegos.

¡PIDE UNAS TAPAS!

POR SÓLO 950 PTAS.



SI TE FALTA ALGÚN NÚMERO* DE **PLAYMANÍA** O QUIERES UNAS TAPAS, PUEDES SOLICITARLO POR CORREO **ENVIÁNDONOS EL CUPÓN** QUE APARECE AL FINAL DE LA REVISTA **O POR TELÉFONO**, LLAMANDO A LOS NÚMEROS: **902 12 03 41 ó 902 12 03 42.**

(*) AGOTADOS NÚMEROS: 1, 2 Y 3







ARMORED CORE 2



DYNASTY WARRIORS 2



ETERNAL RING



EVERGRACE





F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000



FANTAVISION



FIFA 2001



GRADIUS III & IV



ESPN TRACK & FIELD



ISS UMBRO



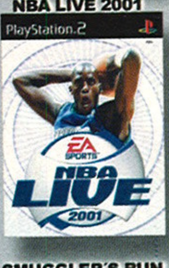
JET ION GP



MADDEN 2001



NBA LIVE 2001



NHL 2001



RC REVENGE PRO



RIDGE RACER V



SILENT SCOPE



SMUGGLER'S RUN



TEKKEN TAG TOURNAMENT



TOP GEAR DARE DEVIL



HAZ TU RESERVA EN TU TIENDA GameSHOP MÁS CERCANA LLAMANDO AL TELÉFONO 967 193 158 Ó EN NUESTRA PÁGINA WWW.GAMESHOP.ES



ADQUIERE LOS ÚLTIMOS TÍTULOS EN VÍDEOJUEGO
EN TU TIENDA GameShop MÁS PRÓXIMA
O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL 400pts. URGENTE 850pts.)









ALIEN RESURRECTION 7.490
CHASE THE EXPRESS 6.490
CRASH BASH 6.490
DIGIMON WORLD 8.490
DINO CRISIS 2 6.490
DINOSAURIO 6.490
DRIVER 2 6.990







FIFA 2001 7.490
LEGEND OF DRAGOON 7.490
PARASITE EVE II 7.490
SPYRO AÑO DEL DRAGON 6.490
TOMB RAIDER CHRONICLES 7.490
TONY HAWK 2 6.990
VANISHING POINT 7.490





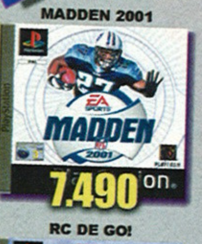


007 EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE 7.490
ATV QUAD POWER 4.490
BATMAN BEYOND CONSULTAR
BEACH BOLLEYBALL 4.990
CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000 7.490
CHAOS BREAK 4.490
DAVE MIRRA BMX 7.490
DUCATI WORLD 7.490

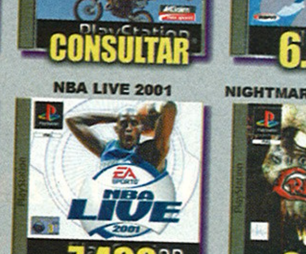




EL DORADO 6.490
EL LIBRO DE LA SELVA +FLOOR DANCE CONTROLLER 11.490
ESTO ES FÚBOL 2 6.490
EUROPEAN SUPER LEAGUE 5.490
F1 CHAMP. SEASON 2000 7.490
FORMULA NIPPON 4.990
FREESTYLE MOTOCROSS CONSULTAR
ISS UMBRO 6.990




KOUDELKA 7.490
MADDEN 2001 7.490
MEDAL HONOR UNDER. 7.490
MORTAL KOMBAT SPECIAL FORCES 6.490
MOTO RACER 6.490
MUPPET MONSTER 4.490
NBA LIVE 2001 7.490
NIGHTMARE CREATURES II 6.990










RAYMAN 2 6.490
RC DE GO! 4.990
SNO CROSS 7.490
SPIDERMAN 7.490
SYDNEY 2000 7.490
TENCHU 2 7.490
TOCA WTC 7.490
X-MEN MUTANT ACADEMY 6.490












007 EL MAÑANA 3.990
DRIVER 3.990
GRAN TURISMO 2 3.490
LEGACY OF KAIN 4.490
MEDAL OF HONOR 3.990
METAL GEAR SOLID 3.990
SILENT HILL 3.900
SPYRO 2 3.490
TARZÁN 3.490
TONY HAWK 4.490

TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN EL IVA. TODOS LOS PRECIOS SON VÁLIDOS EXCEPTO EN CASO DE ERROR TIPOGRÁFICO

SI TIENES UNA TIENDA O PIENSAS ABRIRLA, INFÓRMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS
LLAMANDO AL TELÉFONO 967 193 158 Ó EN EL FAX 967 193 20...



¡¡Empieza la temporada!!

El fútbol va a ser desde este mes uno de los temas más traídos y llevados, dentro y fuera de los terrenos de juego. Y es que la recién estrenada temporada liguera también tiene su contrapartida en nuestras consolas. Ojo, que este año la guerra va ser más encarnizada que nunca y son muchos los títulos que se preparan para lograr el galardón de mejor juego deportivo del año. Y por si fuera poco, la competición va a estar repartida en dos divisiones: PlayStation y PS2. ¿Quién da más?